

Ä V E N T Y R S S P E L S

SINKADUS

NUMMER 15 OKTOBER 1988 PRIS 30 KR

I DETTA NUMMER
STJÄRNORNAS KRIG
ÄVENTYR

MER OM
**EREB
AKTOR**

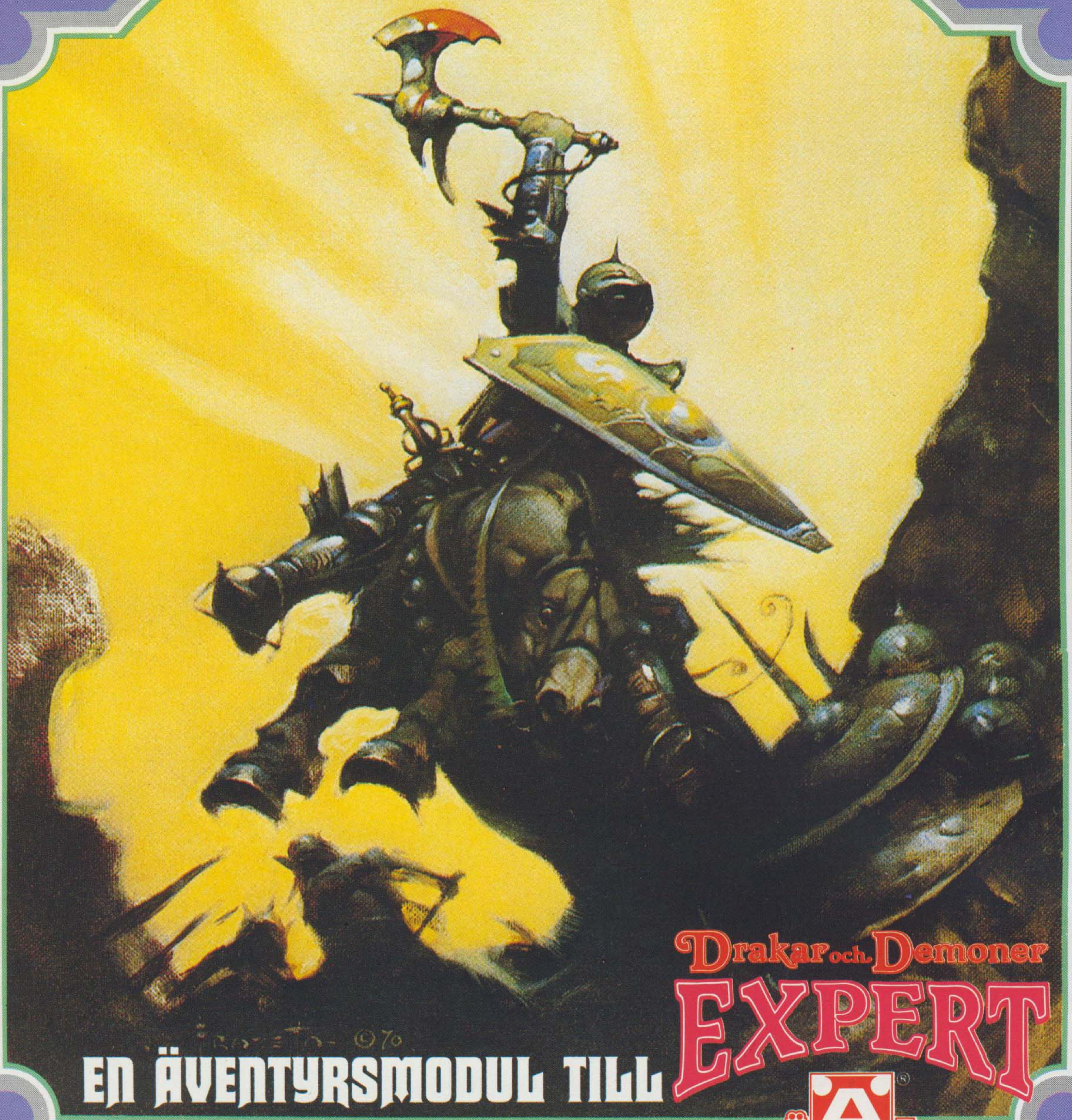
ÖVERSIKT-

ENGELSKA ROLLSPEL

EN ÄVENTYRSMODUL
I EREB ALTORS VÄRLD

EREB ALTOR

TRAKORIEN



EN ÄVENTYRSMODUL TILL

Drakar och Demoner
EXPERT



Ansvarig utgivare

Fredrik Malmberg

Redaktion

Chefredaktör: Olle Sahlin

Redaktörer: Anders Blixt, Sverker Haraldsson, Henrik Strandberg

Ateljé

Art director: Stefan Thulin

Original: Nils Gulliksson, Anne Charlotte Ytter, Marie Goldschmidt

Illustrationer: Nils Gulliksson, Stefan Nagy, Bengt Söderström, Jakob Krajcik,

Omslag: Michael Whelan

Administration

Prenumerationer: Olle Sahlin

Ekonomi: Stefan Sjödin, Monika Thor, Maria Klemetz

Försäljning: Stefan Lampinen, Catarina Boijort, Svante Nilsson, Malin Gustafsson

Distribution: Urban Lindgren, Jan Sandorf

Marknad: Klas Berndal

Sinkadus publiceras 6 gånger om året av TAMB Äventyrsspel HB. Allt material är copyright © TAMB Äventyrsspel HB 1988. Allt eftertryck utan skriftlig tillåtelse är förbjudet. Adress:

Sinkadus
Äventyrsspel
Åsögatan 115
116 24 Stockholm

Artiklar och andra bidrag till Sinkadus ska vara maskinskrivna eller prydligt handskrivna på A4 ark. Skriv endast på papperets ena sida. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Skriv namn och adress på varje bidrag. Om manuskripten önskas i retur måste ett frankerat och adresserat svarskuvert bifogas.

Alla bidrag blir Äventyrsspels egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

För insänt, ej beställt, material ansvaras icke.

Prenumerationer

Prenumerationspris för 6 nummer: Sverige 145:-; övriga Norden 165:-; utom Norden 185:-. Betala till postgiro 1 64 26—9 Äventyrsspel. Glöm inte att skriva namn och adress på inbetalningskortet. Inbetalningar som är Äventyrsspel tillhanda efter 30 november 1988 medför att prenumerationen startar med Sinkadus nr 17.

HEMMAFRONTEN

Vad händer hos Äventyrsspel

4

SLP-TÄVLING

Vem är Träsk-Bim?

5



ARKIVET

Mer om alver, kattfolket och vättarna

6

ENGELSKA ROLLSPEL

En snabbtitt på det mesta

18

BREVSPALTEN

20



EN ENKEL FRÅN GINGALIN

Stjärnomnas Krig-äventyret fortsätter

22



SAURONS SPRÅKRÖR

En annan syn på magin i Midgård

28

INFORMATION FRÅN S.A.V.E.

En närgången koll på maffian

32

KLUBBSPALTEN

38

BUTIKSGUIDEN

39

REGELFUNDERINGAR

Trassligheter trasslas ut

40

ZONEN

Nästan allt om body bombing

41

Ledare



Olle försökte hoppa på mig i förra numrets hemmafront för att jag skulle vara sen med att skriva ledaren. Ett ovanligt elakt påhopp, skulle jag vilja påstå, inte minst av allt därför att det helt enkelt inte är sant — jag är den enda som kommer in med min text i god tid innan deadline.

Om jag någon gång kommer sent beror det på helt förståeliga orsaker. Just nu, t.ex. håller vi på med en omorganisation av företaget som tar mycket kraft och energi från alla här. Vi har precis startat en ny avdelning som skall tillverka andra spel än rollspel (sällskapsspel, helt

enkelt) och de första två spelen har just gått i tryck.

Vi har dock vidtagit alla mått och steg för att den här nya avdelningen inte skall stjäla kraft från rollspelsutvecklingen — tvärtom. Vår målsättning inför 1989 är att ge ut ännu fler rollspelsprylar än tidigare år och därför har vi under sommaren ökat kapaciteten i både ateljén och redaktionen. Dels har vi anställt mer personal och vi skall under vintern återuppliva försöken med datoriserad layout. Allt för att ni ska kunna ha större valmöjlighet när ni väljer vad ni vill spela med.

FREDRIK



Hemmapfronten

Nya medarbetare

Lotta Göthlin och Ewiz Ehrsson har slutat. Istället kommer Marie Goldschmidt att börja i ateljén. Vem som kommer att ta hand om bokutgivningen framöver är inte helt bestämt än, tillsvidare har Anders huvudansvaret för böckerna.

Felbundna Sinkaduser

Hoppsan! Enkäten kom med i Sinkadus nr 14, men istället drabbades några prenumeranter av en bunt felaktigt bundna tidningar. Tidningen trycks i tre ark om vardera 16 sidor. De färdiga arken skickas sedan till ett binderi som viker, häftar och skär tidningar-

na. Ark 1 består av sidorna 1-8 och 41-48, ark 2 av sidorna 9-16 och 33-40, och ark 3 av sidorna 17-32. I ett par dussin tidningar råkade det bli två omgångar av ark nr 3 och inget av ark nr 2. De som meddelade att de har fått felaktiga tidningar har fått sina utbytta.

VAR ÄR FÄRGEN, BRODER?

Jag vet inte om ni har tänkt på att all färg i Sinkadus enbart finns i det som är ark nr 1, alltså de första och de sista åtta sidorna. Genom att hålla färgen enbart på ett ark kan man hålla ner tryckkostnaderna eftersom man då inte behöver göra några dyra och komplicerade filmer på de andra två arken, och att man inte behöver an-

vända den större och mer komplicerade färgtryckspressen för de sidorna. Att färgen är begränsad till de "yttre" sidorna är huvudskälet till att vi ibland har skyfflat omkring de olika avdelningarna i Sinkadus på ett sätt som flera läsare har undrat över.

— Olle Sahlin

Första varningen: Spelkongress 89

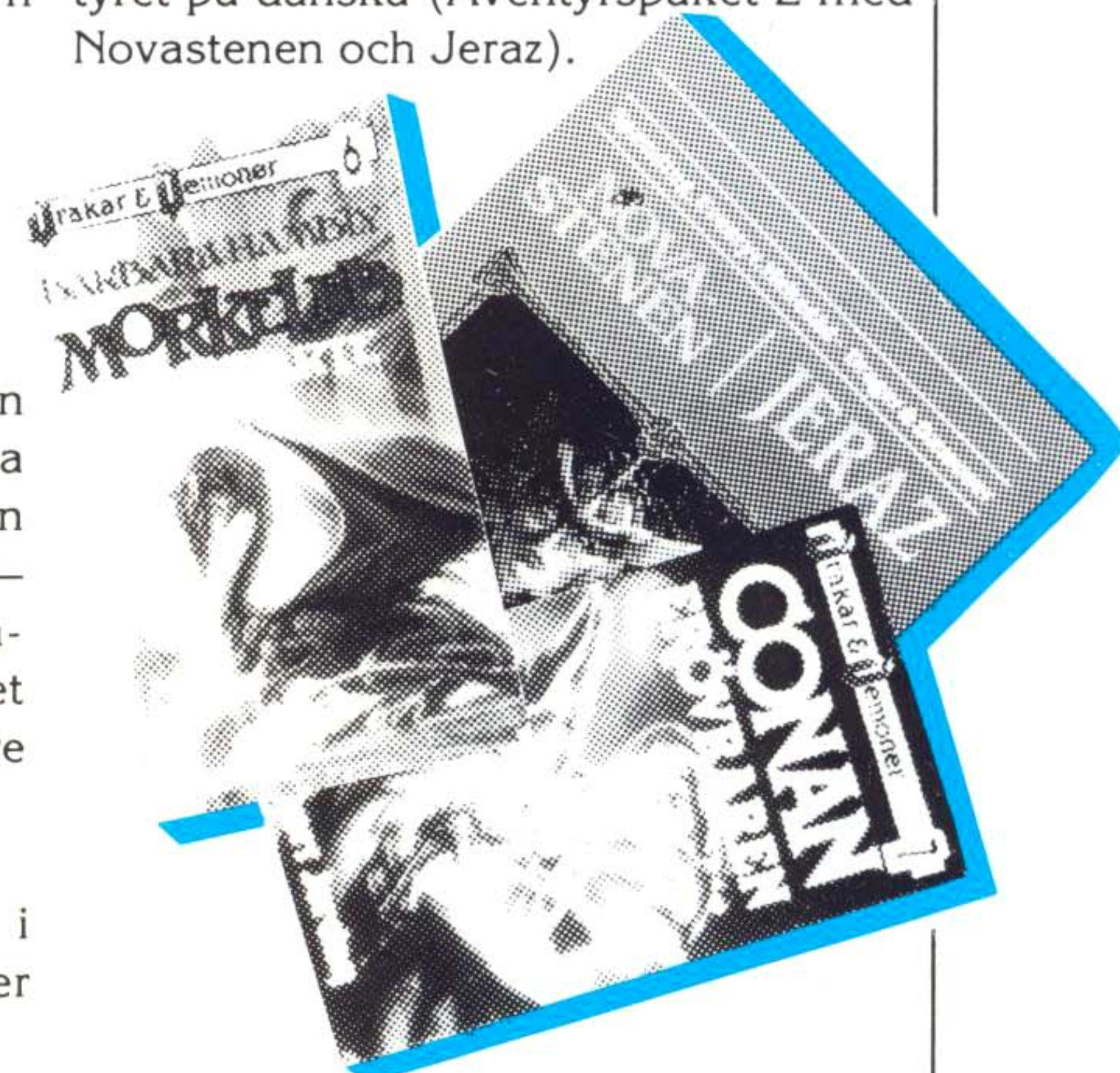
Reservera Kristihimmelfärdshelgen 1989 (första veckan i maj) för nästa års största spelkongress! Tidpunkten är bestämd, men ganska lite annat — platsen, till exempel. Troligen kommer vi inte att få rum på Universitetet i år, så vi letar febrilt efter nya, större lokaler.

Fortlöpande information kommer i Sinkadus, med anmälningsblanketter i februari-numret.

— Olle Sahlin

Utgivet sedan förra numret

Romanerna *Morkeleb den svarte* och *Conan Erövraren*, och det första äventyret på danska (Äventyrspaket 2 med Novastenen och Jeraz).



VAD VI JOBBAR MED JUST NU

KATASTROFENS VÄKTARE

Mutant 2-äventyret Katastrofens Väktare har just börjat monteras i ateljén.

Håkan Ackegård jobbar just nu med att illustrera äventyret. Flera av er har säkert sett hans illustrationer i ett flertal fanzine och i samband med programmen till LinCon i Linköping.

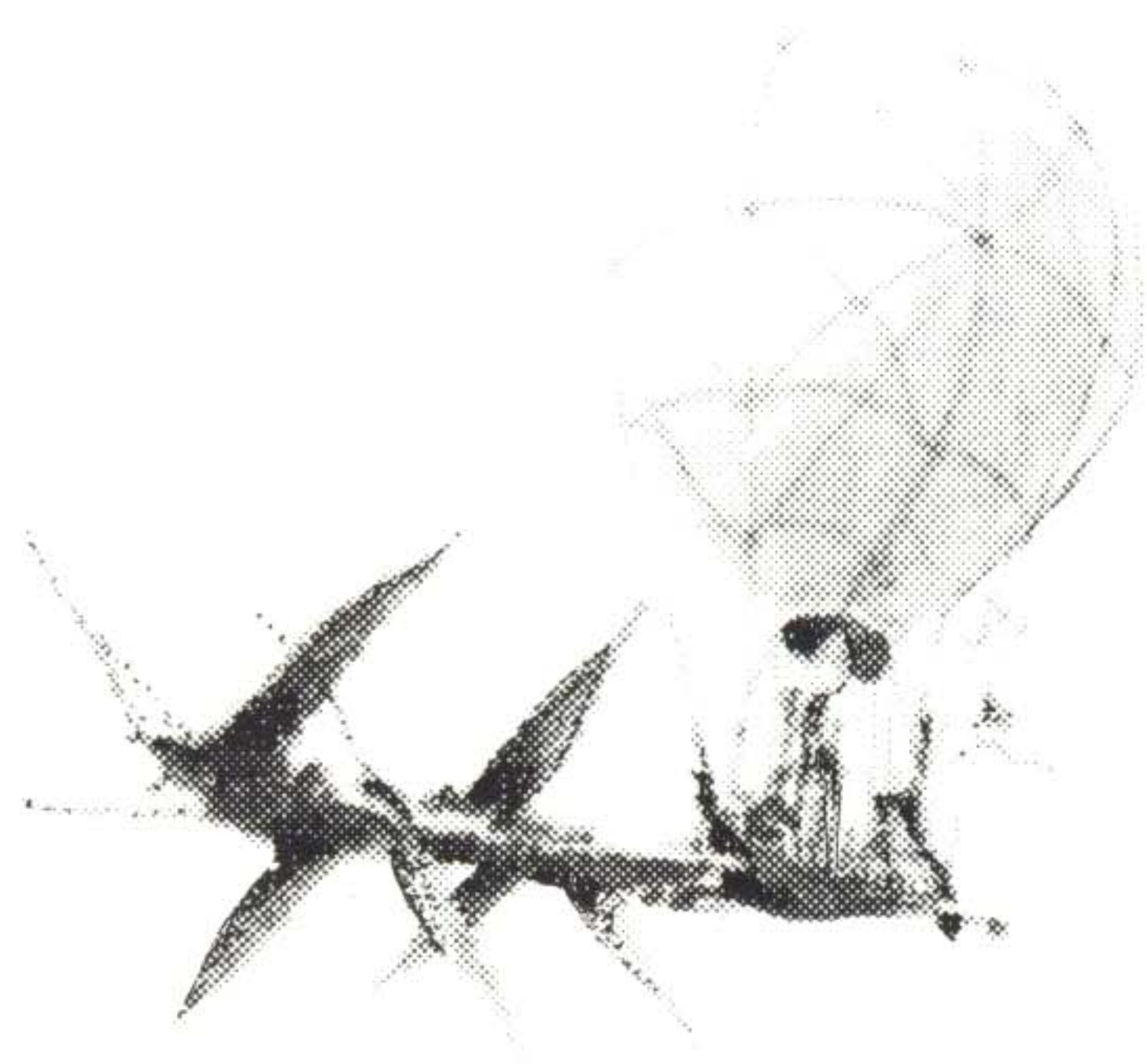
TRAKORIEN

Ateljéarbetet med Trakorien har just kommit igång och där är de lyriska över vad de två herrarna Mark Grieves och Tony Darwich har åstadkommit vad gäller illustrationerna.

IVANHOE

Drakar och Demoner Ivanhoe har kommit så långt att bunten med text ligger hos mig för korrekturläsning, och så snart jag är klar med det numret av Sinkadus kommer jag att ta hand om modulen.

Ann-Sophie Qvarnström har börjat rita kartorna, men ännu är det inte bestämt vem som skall illustrera.



Romanserien fortsätter med Willow av Wayland Drew. Detta är bokversionen av filmen med samma namn, LucasFilms senaste stora projekt. Enligt förhandsreklamen om filmen skall Willow bli för fantasy vad Stjärnornas Krig var för science fiction... Nå, vi får väl ta den kommentaren med en nypa salt; boken är i alla fall både spännande och välskriven, och de filmbilder vi har sett hittills har varit lovande.

— Olle Sahlin

TORSHEM

Tony Darwich och Stefan Nagy heter de två herrarna som skall illustrera Torshem. Just nu ligger pappersbunten och väntar på att jag skall korrekturläsa den.

Nya soloäventyr

Efter att ha varit lite vilande under ett halvår är det dags för ett nytt gäng soloäventyr. Ensamma Vargen 10 och Tigerns Väg 5 ligger just nu i startgropparna. Båda är översatta och redigerade — nu är det bara ateljén som skall ta itu med dem.

— Anders Blixt

STJÄRNORNAS KRIG

moduler och annat trevligt

West End Games har redan hunnit släppa två stycken moduler till Stjärnornas Krig; *Campaign Pack* och *Tatooine Manhunt*, och ytterligare två är på gång. Vi har planer på att ge ut flera av de här under 1989.

Något som redan finns i butikerna när du läser det här är de första två seten med figurer. Det första heter *Heroes of the Rebellion* och innehåller porträttlika figurer av Luke, Leia, Solo, Chewie, Obi-Wan, R2-D2, C-3PO, en X-vingepilot och två rebelsoldater. Det andra setet, *Imperial Forces*, innehåller Darth Vader, Moff Tarkin, en TIE-pilot, en robot, en officer och två

soldater från Dödsstjärnan, samt tre stormsoldater. De flesta av de välsorterade butikerna kommer att sälja figurerna.

Inför 1989 är ytterligare tretton set utlovade! Några av dessa är tiofigursset med "personligheter" från *Rymdimperiet slår tillbaka* och *Jedins återkomst*, ett gäng med tio stormsoldater, en samling varelser från cantinan i Mos Eisley, ett tiopack rollpersonsfigurer från spelet, samt rymdskeppsminiaturer i mängd.

Jag vet inte vem som är den största Star Wars-fanatikern på Äventyrsspel, men jag ser i alla fram mot nästa år!

NÄSTA NUMMER

- Äventyrsspecial med artiklar om hur du kan konstruera äventyr, konvertera äventyr från ett spel till ett annat, bland mycket annat.
- Osannolika äventyrare.
- Lettiskt intermezzo — ett äventyr till Mutant 2 (eller Sagan om Ringen, eller Stjärnornas Krig, eller...).
- En fortsättning på Årans Väg.
- Tjoekt julnummer med triviafrågor!
- Mer besvärjelser, mer högteknofynd, mer moral!
- Extra bonus — konfliktspel med Ereb Allor-femal



MUTERAD TÄVLING

Så här gick det till: någon gång för ett tag sedan fick vi ett brev där brevskrivaren önskade en modul med SLP-beskrivningar för Mutant-Skandinaviens. "Tja, det ska väl kunna åstadkommas", tänkte jag, så jag vände mig om, öppnade en ny fil i datorn och började skriva in intressanta namn. Men (det dyker upp ett *men* i de flesta sammanhang) varför skall jag hitta på allt själv? Nej, jag nöjer mig med enbart namnen, så får ni läsare berätta för mig om vad de här är för gynnare.

REGLER

Välj ut ett namn nedan. Beskriv personen på ett så intressant sätt som möjligt. Den bästa levnadsteckningen till vart och ett av namnen vinner var sitt, valfritt, Mutant-äventyr. Du får skicka in högst en beskrivning var till vart och ett av namnen, sammanlagt kan du alltså skicka in tio beskrivningar.

Skicka dina bidrag till *Sinkadus, Äventyrsspel, Åsögatan 115, 116 24 Stockholm*, senast den sista december

1988. Skriv utförligt om var och en och tag upp intressanta händelser i deras liv; skriv enbart på papperets ena sida; håll de olika porträtten på olika papper (så blir det lättare för mig att sortera bidragen); skriv namn och adress på *varje* ark, och märk kuvertet "SLP-tävling/MT".

PERSONER

- Gansallain
- Ture Slängflik
- Bim Blåmakaren-i-kullen
- "Gunnar" 124-C-41
- Trejse med Styrstängen
- Snabba Sixten
- Bungo Clackspark
- Spjut-Bengt
- Kalamitets-Janne
- Kurt Stereo

EN TILL!

Nu tänkte jag förvisso att varför skall det bara vara tävlingar för Mutant-fansen — DoD-diggarna skall väl ha något också! Så vi gör tävlingen för er med.

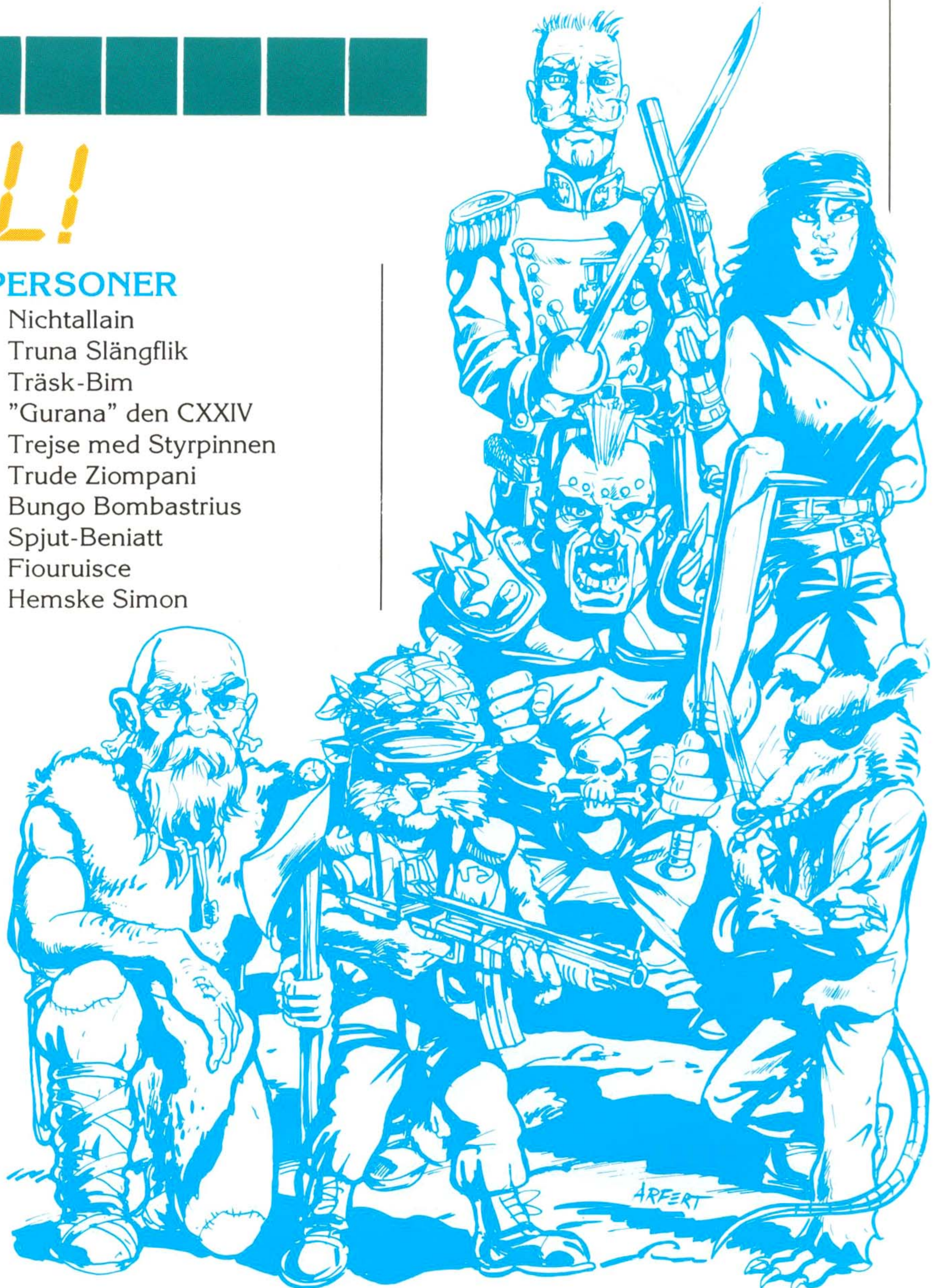
REGLER

Välj ut ett namn nedan. Beskriv personen på ett så intressant sätt som möjligt. Den bästa levnadsteckningen till vart och ett av namnen vinner var sitt, valfritt, Drakar och Demoner- eller Expertäventyr (dock ej kampanjäventyr i box). Du får skicka in högst en beskrivning var till vart och ett av namnen, sammanlagt kan du alltså skicka in tio beskrivningar.

Skicka dina bidrag till *Sinkadus, Äventyrsspel, Åsögatan 115, 116 24 Stockholm*, senast den sista december 1988. Skriv utförligt om var och en och tag upp intressanta händelser i deras liv; skriv enbart på papperets ena sida; håll de olika porträtten på olika papper (så blir det lättare för mig att sortera bidragen); skriv namn och adress på *varje* ark, och märk kuvertet "SLP-tävling/DoD".

PERSONER

- Nichtallain
- Truna Slängflik
- Träsk-Bim
- "Gurana" den CXXIV
- Trejse med Styrpinnen
- Trude Ziompani
- Bungo Bombastrius
- Spjut-Beniatt
- Fiouruisce
- Hemske Simon





ARKIVET

ALVER

Detta är en översättning av en del ur en omfattande studie av älvfolken gjord av Gregorius den Röde, en animist från Kandra, på uppdrag av kungen av Berendien. Berendien gränsar i norr till ett av skogsalvernans riken och kungen ville därför lära sig så mycket som möjligt om detta släkte så att han kunde bedriva en förnuftig politik gentemot dem. Och härmed överlåtes talartribunen till Gregorius.

Inledning

Varje språk är unikt; det innehåller begrepp och tankar som inte är omedelbart överförbara till andra språk, även om man kan göra en ordagrann översättning. Hur mycket större är då inte problemet när jag ska översätta från ett främmande släktes mångfacetterade språk till vårt mänskliga jori. Människors sinnen, tankar och inre liknar inte älvfolken, och detta återspeglas givetvis i de språk vi talar. En människa uppfattar sin omvärld med språket som redskap. Fenomen som inte täcks av språket kan upplevas, men inte förklaras och inte heller förmedlas till andra. Därför hoppas jag att bli ursäktad om jag upplevs som en smula omständig i min skildring. Jag måste ofta förklara mig mycket noggrant för att försäkra mig om att inte några missförstånd skall komma att uppstå på grund av detta.

Jag inleder därför min beskrivning med att ta upp några grundläggande företeelser bland älvfolken som skiljer dem från oss dödliga människor. Eftersom syftet med denna studie är att skildra skogsalverna koncentrerar jag mig på dem, men praktiskt taget allt jag säger är giltigt för de övriga raser inom älvfolkens stora familj, oavsett om de lever i skogen, i underjorden, till havs eller i luften.

Tålamo

Vi människor är dödliga. Vi vet att vi kanske har fem decennier av aktivt, vuxet liv att utföra våra gärningar under, eller som Odo, välsignat vare hans verk, uttryckte det: "Ett liv är blott en liten fors i historiens långa, vindlande flod och forsen är våldsamt och förslösar sin styrka mot stenarna."

En alv däremot kan, teoretiskt sett, leva hur länge som helst. När han har uppnått vuxen ålder vet han att han har en lång tid framför sig, där hans kropp kommer att behålla sin vigör och hans tanke sin klarhet. Ingen alv lever dock evinnerligen; en olycks-händelse eller annan form av yttre våld kommer till slut att släcka hans liv, men det kan ta årtusenden innan en sådan händelse inträffar.

Den närmaste motsvarigheten till vårt ord "tålamo" är ordet "kirisantisin", vilket närmast betyder "att vänta till rätt tidpunkt". En alv känner för det mesta ingen brådska han vet att han har långa tider på sig för att uppnå de mål han ställer upp för sig. Men när tidpunkten är den riktiga, vid "santisin", agerar alven snabbt, fruktansvärt snabbt. Han vet att då finns möjlighet att uppnå exakt det resultat han vill ha och att sådana ögonblick är sällsynta. Denna förmåga att slå om från passivitet till aktivitet utan förvarning har överraskat många av alvernans fiender.

Denna alviska vana att vänta, avvakta och låta händelserna ha sin

gång kan ofta verka förbryllande för en människa. Men en alvs mål är mer långsiktiga än vad vi över huvud taget kan uppfatta och därför kan de fördelar vi upplever av ett visst handlande, av en alv ses som alltför kortsiktiga för att vara meningsfulla. Vi tänker i år, en alv tänker i sekler.

Jag ska ge ett mycket konkret exempel som jag själv har bevittnat i en skogsalvsstam. Man avsåg att plantera en lund med lindar, avsedd som mötesplats för barder, i närheten av bosättningen. Men efter det att alla var överens om att detta var bra, väntade man i 43 år på att alla faktorer skulle vara de bästa. Under en intensiv arbetsperiod planterade man sedan ca 45 träd. Nu väntar alvernas barder tålmodigt på att lunden ska bli klar, vilket kommer att ta ca 150 år.

Många gånger har jag diskuterat kirisantisin med alvernas lärde och ansträngt mig till det yttersta för att förstå betydelsen hos detta begrepp. En av min alviska vänner, Sinanon, sa följande till mig:

"Det gäller att förstå helheten innan du handlar. Det du gör ger konsekvenser som sprider sig likt ringar på vattnet. Du måste först få klart för dig följderna av dina handlingar innan du vet vad du bör göra. Men även konsekvenserna förändras med tiden. Om du handlar på ett visst sätt i dag har det vissa följder, men om du hade väntat tills i morgon för att utföra sam-

ma handling så hade konsekvenserna kanske blivit annorlunda. Santisin är det ögonblick när konsekvenserna av dina handlingar blir så bra som du vill ha dem.

Men jag kan ge dig dig den glädjen att inte ens vi alver är kapabla att beräkna alla följder av våra handlingar och att även vi gör felbedömningar och missgrepp. Men eftersom vi lever så länge kan vi skörda missgreppens bittra frukter längre och värre än vad ni människor gör. Därför är vi försiktiga i vårt handlande och undviker hets. Dock kan oerfarna ungdomar i vårt släkte ibland inte ha rätt perspektiv, rätt känsla för tidens dimensioner och de agerar därför många gånger på ett sätt som en äldre alv anser oöverlagt. Men det är en del av mognadsprocessen att göra sådana misstag. Om man lär sig av sina misstag närmar man sig kateva."

Grupptillhörighet

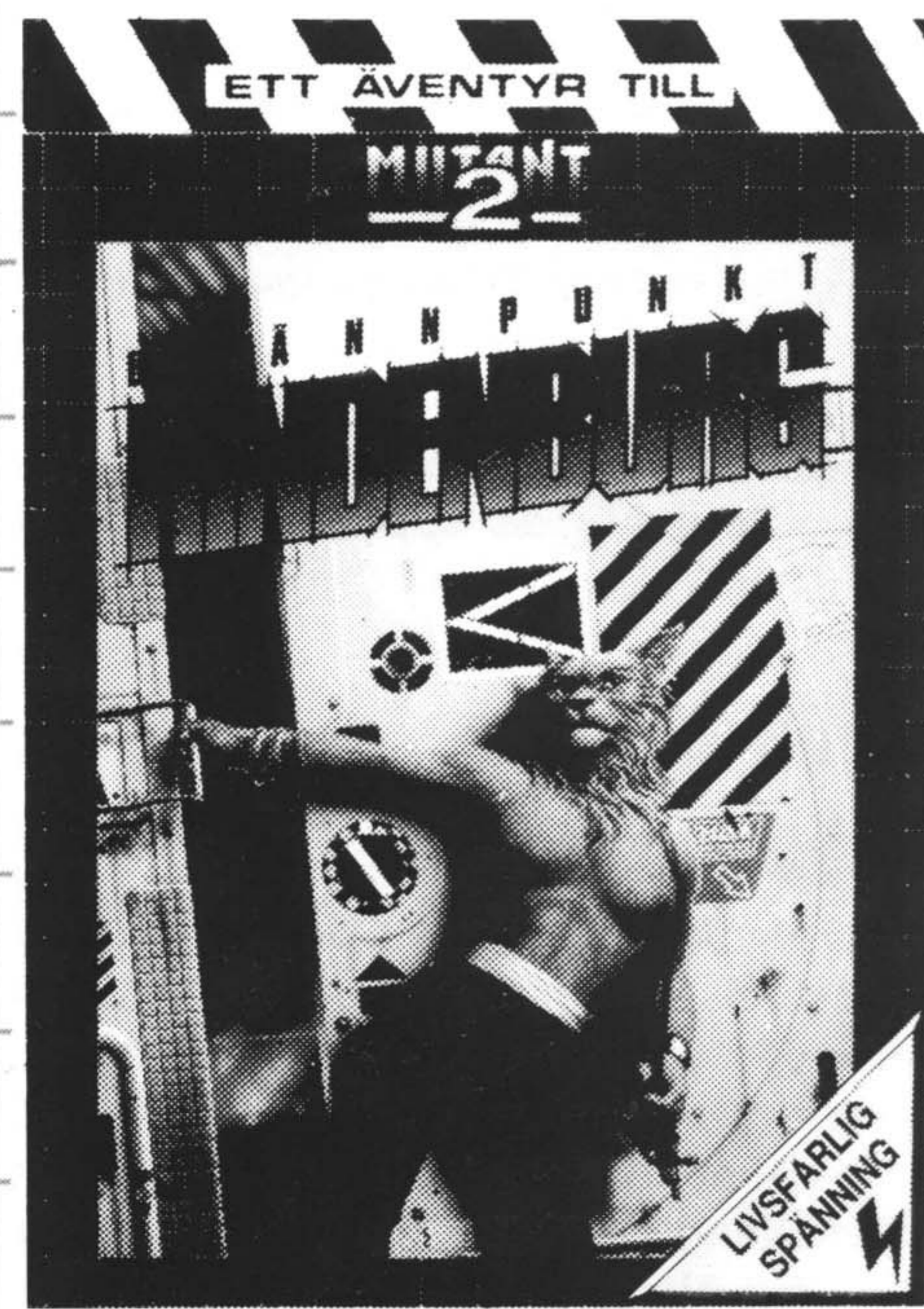
En alv hör till sitt folk på ett mycket närmare sätt än någonsin en människa. En alv utan sina fränder, föräldrar, syskon, käresta, är en stympad varelse som har berövats halva sin livsglädje. Det är därför de flesta alver lever tillsammans med de sina, tillbakafrån från omvärlden, nedsjunkna i en stark och tillfredsställande känsla av samhörighet och frändskap. Det är också därför alver reagerar så snabbt



EN BRA DAG ATT DÖ PÅ!

KEJSARENS NÄRMASTE MAN
KIDNAPPAD AV TERRORIS-
TER. RÄDDA HONOM!! NI FIN-
NER ER SNART INDRAGNA I
ETT INFERNO AV INTRIGER
OCH OND BRÅD DÖD. NI GÖR
BARA ERT JOBB — MEN HAM-
NAR I SPÄRRELD, BESKJUTNA
AV BÅDE VÄN OCH FIENDE.

BRÄNNPUNKT HINDENBURG ETT ACTIONPACKAT ÄVENTYR TILL MUTANT 2.



och våldsamt när någon eller något hotar deras hem och deras närstående; det ömsesidiga beroendet är så pass starkt.

Alvernas gruppstillhörighet sträcker sig också utanför sin egen ras. De känner sig som en del av naturen som sådan. En alv kan inte uppleva sig själv som separat från de andra livsformer som omger honom; han och de är förbundna på ett andligt plan. Människor, och i synnerhet dvärgar, separerar sig ofta från naturen och upplever sig själva som utanför eller ovanför den; en sådan livssyn kallar alverna "wonteva" och finner den motbjudande. Motsatsen, det alviska beteendet, kallas "kateva" och innebär att individen ser sig själv som en integrerad del i naturens stora helhet, som en del av ett system där varje del har sin specifika uppgift. Den som är kateva känner naturens balans och lever i harmoni med den.

Men en alv måste också utveckla en distinkt personlighet. Därför finns det en period i hans liv som benämns "asarim". Då ska han lämna sin familj och bege sig ut världen för att lära känna den och dess invånare, utöka sina kunskaper och lära sig att bli en egen person, som är mer än bara en gruppmedlem. Under asarim sker en snabb utveckling hos den enskilde alven; det är utan tvekan den mest dynamiska perioden i hans liv. De nya intryck och kunskaper han insuper förändrar hela hans världsbild och, i och med detta, också hans personlighet. När asarim är över har alvens personlighet antagit en grundform som den förmodligen, men inte nödvändigtvis, kommer att behålla under resten av sitt liv.

Det finns alver som aldrig uppnår asarim, utan förblir barn under hela sin existens. De kan jämföras med förståndshandikappade i det mänskliga samhället. De kan vara kloka och visa, men deras sinnen är begränsade. De har ingen förståelse för fenomen som ligger utanför deras uppväxtmiljö. Sådana kallas "wonasarim" och behandlas med kärlek och tolerans av sin familj, men betraktas också som barn även när de uppnått vuxenstadiet.

Drömmen om mästerskap

En alv kan lära sig nästan vad som helst. Han är intelligent, skarpsynt och har den tid som behövs. Bland alverna har det utvecklats en dröm, ett ideal att behärska ett visst ämne till perfektion, långt bortom vad vi dödliga någonsin skulle finna rimligt. Den perfektionen kallas "panarmon", vilket

närmast kan översättas med "att förena sig med och upptaga". Detta bör tolkas att alven och hans mästerskap är integrerade, sammansmälta, och att alven på ett mystiskt sätt delvis blir en manifestation av sin panarmons essens eller innersta väsen.

Under asarim brukar alven besluta sig vilken panarmon han ska sträva efter. Många alver strävar efter samma panarmon, men var och en försöker skapa en distinkt, personlig inriktning eller stil, vilket gör att den ändå blir unik.

För att förtydliga söker jag mig till några konkreta exempel. Många alver strävar efter ett totalt mästerskap i bågskytte, men en sådan alv kan då välja att använda en viss typ av båge, en viss typ av pilar eller bågskytte i en särskild situation, t.ex. till häst.



En panarmon kan vara tämligen bred, till exempel magiskolan Animism, eller extremt smal, t.ex. en viss animism-besvärjelse.

Alver bland människor

Man ser ofta alver bland människor, även om de aldrig blir en del av våra samhällen. De flesta man ser är asarim, "ungdomar" som upptäcker världen och därför reser mycket. Dessa kommer ut från sina hem, färdas i världen i några decennier tills deras nyfikenhet är tillfredsställd och de känner sig redo att ta på sig sin panarmon, och återvänder därefter till sina hem.

De andra är sådana vars panarmon gör att de måste lämna sina hem och färdas ut i världen för att skaffa sig erfarenhet. En örtmästare måste finna nya örter, en kämpe måste finna nya

typer av motståndare att besegra, osv. Till skillnad från asarim, vilka främst är vandrare som av ödets vågor kastas från plats till plats, så är panarmonsökarna hängivna och målinriktade och vet exakt vad de vill.

Det finns enstaka, excentriska alver vars panarmon är att lära känna en icke-älvisk kultur så väl som möjligt. Dessa tillbringar långa tider i det främmande landet för att lära sig att förstå det och dess folk så väl som möjligt.

Våld

Alver är inte aggressiva och deras syn på våld skiljer sig mycket från vår. Alverna ser våld som en del av naturen: rovdjuren dödar och äter för att överleva, och även alverna jagar ibland.

Men för alverna är våldet ett oacceptabelt politiskt medel. Att erövra främmande länder eller tvinga andra folk eller raser till underkastelse är dem helt främmande; vad är meningen med att härska över någon över huvud taget? En alv har helt enkelt inte några sådana ambitioner.

Men alverna vet också mycket väl att deras icke-älviska grannar inte delar denna syn på världen och därför finns det många bland dem som har något av krigets redskap som sin panarmon.

Den fältherre som tänker erövra ett av alvernas områden kommer att finna ett folk med många djärva och offervilliga kämpar och ställs därför inför en svår uppgift. Alverna finner den mänskliga tanken om ridderlighet i krig en smula löjlig; när man väl tillgriper våld ska man göra det på effektivast möjliga sätt och inte låta tankar om rent spel komma emellan.

Många är också de alver som, på jakt efter det totala mästerskapet, har vandrat genom människornas länder och sökt värdiga motståndare.

Materialism

Materialism och strävan efter ägodelar är främmande för alvens tankesätt; sådant är wonteva och uppfattas som ett fullständigt meningslöst begär. Saker och ting nöts ner och förstörs av tidens tand, och om en ägodel kanske bara håller i ett decennium så är den tämligen betydelselös för alven; det är ju en så kort tid.

Alven lever av naturens gåvor och dessa kan vem som helst skaffa sig; varför då samla guld och ädla stenar när man inte har någon nytta av dem.

Materiella ting förgår, men det som lever för evigt är sådant som ständigt kan återskapas, t.ex. sång och poesi. Har en genialisk poet en gång skrivit ett mästestycke, kommer det att bestå så länge någon minns det, vilket i alvernas fall rör sig om nästintill oändliga tidsrymder. Därför kommer deras minnen av vår tid att bestå och vara levande för dem långt efter det att Berendien och andra riken har fallit och blott är namn eller inte ens det i människornas tankar. De drastiska förändringar av perspektivet som odödligheten medför, har större konsekvenser för synen på världen än vad de flesta människor, vid första anblicken, antar.

Livets mening

Alverna ser som sin livsuppgift att vara väktare av den livskraft som flödar fram ur Tevatenu. Alla älvfolk har skapats för att på olika sätt skydda och bevara naturen mot övergrepp och missdåd, och att vara Tevatenus ombud. Denna väktarfunktion är något som präglar hela den alviska kulturen. Förnuft, trofasthet, moderation, lojalitet och ansvarstagande är ideal som ge-

nomsyrar den på ett långt kraftigare sätt än någon mänsklig kultur.

I det fjärran Jih-pun lär adelsmännen beredvilligt offra sina liv för sina herrar på ett sätt som är främmande för oss västerlänningar. Jag känner inte till några detaljer om de jih-punska sederna, men måhända är det där det närmaste en mänsklig kultur kan komma vissa av de alviska idealen. Den beredvillighet till självförstörelse som finns bland Jih-puns ädlingar saknas dock helt bland alverna. Alviska självmord är sällsynta, ett sådant beteende är wonteva och de fåtal fall jag känner till rör individer som har varit fångar hos odöda eller nekromantiker och som har funnit sin situation alltför plågsam och desperat för att bära.

Ansvarstagande är något mycket viktigt för alver; de har ett ansvar mot Tevatenu och ett ansvar mot sin omvärld. Detta leder till att alver i högre utsträckning än människor håller sina löften och infriar sina åtaganden. En alvs prioritet är dock alltid glasklar; lojaliteten mot Tevatenu står alltid före lojaliteten mot andra varelser.

Men det finns även brister i alvernas karaktärer, även om dessa brister kanske skiljer sig från människornas. En alvs sinne är inte lika flexibelt som en människas; han är mer bunden av sin kultur, sina lojaliteter och sitt panarmon. Därför har han svårare att avvika från en given kurs och svårare att anpassa sig till förändrade situationer. Alven är vis, men i visheten finns svagheten att vara bunden av erfarenheterna istället för att bana nya, oprövade stigar genom idéernas snårskog.

Det finns en stor spännvidd mellan olika människors sinnen. Människor kan resonera och tänka på extremt olika sätt beroende på kulturell bakgrund och sinnelag. Så är inte fallet med alverna; de skiljer sig mindre från varandra och kan på detta sätt uppleva en större gemenskap, men saknar i

gengäld förmågan att genom en sammansmältning av olika tänkesätt finna banbrytande nya sanningar. Älvfolken som grupp är förvånansvärt enhetliga när det gäller filosofi och estetik. De har alltid en gemensam grund att stå på och kommer därför inte i konflikt med varandra. Men deras filosofi och estetik utvecklas och förändras inte lika snabbt som omgivande varelsers, utan förblir tämligen statisk genom deras långa livscyklar. Det långa livet skiljer dem från omgivningen och får dem att söka gemenskap inom sin egen grupp och deras prioriteter blir helt annorlunda än de kortlivade släktenas.

För att återigen ge ett konkret exempel: När två besläktade alver möts och de inte har sett varandra på flera hundra år, kan de slå sig ner tillsammans och utbyta erfarenheter och minnen i årtal. Detta är så viktigt för dem att uppleva och förstå sina fränder att det som händer i omvärlden är av mindre betydelse.

SATENU-TERMER

alen gryning

asarim ungdomsperiod

ka- i enlighet med

kateva att vara i enlighet med naturen

kirisantisin att vänta på rätt tidpunkt, tålamod

ni- superlativprefix, mest

niwontenu avfälling, skogsrå, siren

oin vinge

panarmon en livssträvan

santisin rätt tidpunkt

satenu det älviska språket

tenu (pl. teni) älvfolksvarelse

teva naturen

Tevatenu Moder Jord

won- i motsatsförhållande till, icke-, anti-

wonasarim att aldrig nå över barnstadiet

wontenu icke-älvfolksvarelse

wonteva att gå emot naturen

KATTFOLKET

Utdrag ur kapitel 12 av Aspubrans bok "De humanoida varelserna", uttolkat av Anders Blixt

Kattmännen utgör en av de mer undflyende grupperna bland Altors intelligenta varelser. De är få till antalet och lever sitt eget liv i de djupa, tempererade barr- och lövskogar som sträcker sig genom centrala Ereb. Det är sällan andra varelser får någon kontakt med dem och en sådan kontakt sker oftast på kattmannens villkor.

Individen

En kattman är liten och smidig, 135-155 cm lång och med en vikt på 35-50 kg. Kroppen är täckt med en varm

päls som förekommer i många olika färgnyanser. Den vanligaste färgen är grått, ofta med strimmor av brunt, men helt bruna eller rödbruna exemplar förekommer ofta. Pälsen skänker i vilket fall som helst ett gott kamouflage i vildmarken.

Språket

Segeorr, den gud som enligt kattmännens legender skapade rasen, skänkte dem också ett språk, kallat reosse, som kattmän använder sins emellan. (För en icke-kattman är kostnaden 10

för Tala reosse; någon skriven form existerar inte). Kattmän som umgås med människor eller andra intelligenta varelser, lär sig normalt deras språk istället. En kattman kan dock aldrig få mer än FV B4 på att tala ett främmande språk då talapparatusens utformning förhindrar att de lär sig språket perfekt.

Karaktärsdrag

Kattmannen har vissa karakteristiska personlighetsdrag som skiljer honom från Altors övriga varelser. Kattmannen är dock inte lika främmande för en människa som en karkion eller en svanmö. De är annorlunda men fullt begripliga.

INDIVIDUALISM

Det grundläggande karaktärsdraget är individualismen. Kattmannen lever efter principen "bra karl reder sig själv". Den ideale kattmannen är självsäker och behärskar alla de färdigheter som han behöver för att klara sig i vildmarken. Detta leder till en egenartad inställning till andra varelser, främst människor. Kattmannen ser sig ofta som en smula överlägsen dem, eftersom de lever i grupp och förlitar sig på varandra för att klara sig. Kattmannen går sin egen väg genom livet och samarbetar med andra bara när det passar honom själv.

NYFIKENHET

Ett kattman är otroligt nyfiken med mänskliga mått mätt. Han ser på världen som en förunderlig tingest som han ska utforska. Därför älskar kattmannen att lösa gåtor eller besöka märkliga platser bara för att de finns där.

LEKFULLHET

Kattmannen har en avspänd inställning till livet. Han skämtar ofta och gärna på ett sätt som andra varelser uppfattar som lite väl handgripligt. Kattmän älskar spel där man genom list och tankearbete ska besegra motståndaren. Många schackmästare tillhör detta släkte. Mest känd är nog Si-kuauer, som under slutet av femhun-

dratalet vistades vid hovet i Pendon och godtog utmaningar från alla hughade schackspelare.

MATERIALISM

Kattmannen är inte intresserad av att vara rik och äga saker för deras egen skull. Däremot älskar kattmannen intressanta saker, t.ex. magiska föremål eller märkliga manicker. Pengar ses inte som ett mål utan som ett medel för att tillfredsställa nyfikenheten.

Livsstil

Kattmannens normala liv är som jägare i vildmarken. Han är ypperligt anpassad till den sysslan med god förmåga att gömma sig och överrumpla bytesdjur. Normalt lever kattmannen ensam, men ett par kan förenas under en period i livet för att bilda familj och uppfostra sina barn. När barnen väl lämnar föräldrarna vid 13-15 års ålder, separarerer ofta föräldrarna och återgår till ensamtillvaron.

Kultur

Kattmännen har mycket litet av vad vi människor menar med kultur. För oss

är kultur betingat av den grupp vi tillhör, men eftersom kattmännen inte tillhör någon grupp så saknar de det mesta av kultur. Det enda egna hantverk som kattmän ägnar sig åt i någon större utsträckning är tillverkning av jaktvapen, t.ex. spjut och bågar.

Däremot har många kattmän av nyfikenhet dragits till mänsklig eller alvisk kultur och utforskar den. Det har förekommit många exempel på individer som av nyfikenhet har försökt bemästra ett mänskligt hantverk, ofta då med konstnärlig anknytning.

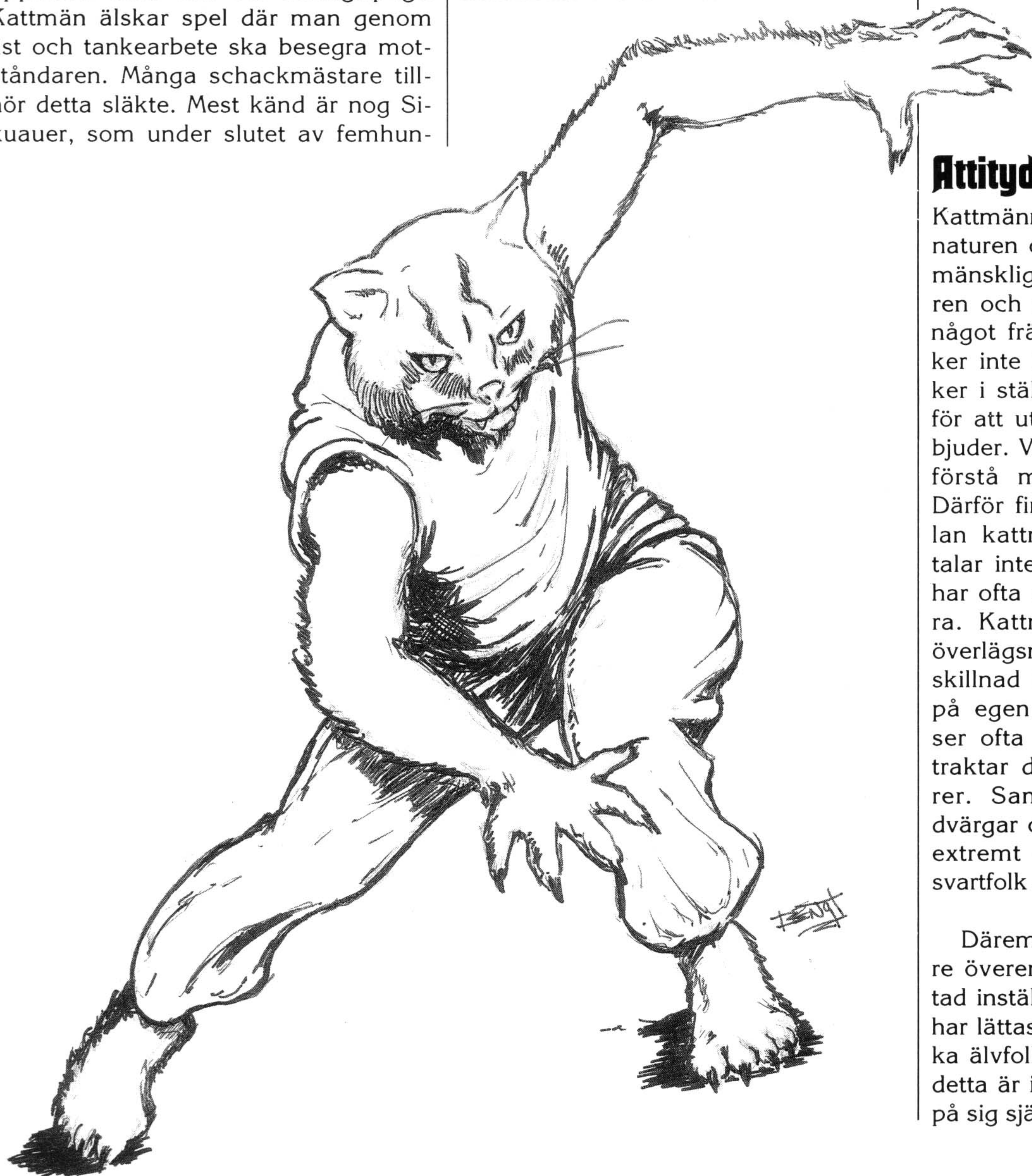
Teknologi

Kattmännen egen teknologi befinner sig på stenåldersnivå. Eftersom kattmän inte samordnar sina upptäckter kan de inte göra särskilt många teknologiska framsteg av egen kraft. De är däremot kvicka att anamma teknologi från andra folk. Alla slags föremål som kan underlätta livet eller som kan väcka kattmannens nyfikenhet är av intresse. Man hittar många kattmän med sofistikerade ägodelar, gärna av dvärgiskt ursprung.

Attityder till andra raser

Kattmännen lever i nära samspel med naturen och för dem känns därför den mänskliga strävan att övervinna naturen och forma den efter sin vilja som något främmande. En kattman försöker inte betvinga naturen, utan försöker i stället agera i harmoni med den för att utnyttja de möjligheter den erbjuder. Vidare har en kattman svårt att förstå människans gruppmentalitet. Därför finns det alltid en distans mellan kattmannen och människan. De talar inte riktigt samma språk och de har ofta svårt att förstå sig på varandra. Kattmännen anser sig ofta vara överlägsna människan eftersom de, till skillnad från henne, kan klara sitt liv på egen hand. Människor å sin sida ser ofta ner på kattmännen och betraktar dem som okultiverade barbarer. Samma problem uppstår med dvärgar och i ännu högre grad med så extremt gruppriktade varelser som svartfolk och vargmän.

Däremot kommer kattmännen bättre överens med alver då de har likartad inställning till naturen. Kattmannen har lättast att förstå sig på de eremitiska älvfolken, t.ex. svanmöer, eftersom detta är individer som också förlitar sig på sig själva för att överleva.



Familjebildning

I tjugooårsåldern börjar kattmannen fundera på att bilda familj. Han eller hon beger sig då ut för att söka efter en partner. Om två likasinnade möts brukar ofta tycke uppstå och man bildar en familj. Honan brukar bära två kullar om 1T4 ungar med några års mellanrum. Sedan uppfostrar föräldrarna gemensamt telningarna i jakt, list och traditioner. När sedan barnen kommer i tonåren brukar de lämna föräldrarna. Det är då vanligt att paret delar sig och båda återgår till det ensamma livet.

Jaktvanor

Kattmannen är ett rovdjur, men kan även äta vegetabilier. Det normala bytet är smådjur, till exempel harar, men ibland ger sig kattmannen i kast med byten i dess egen storlek, såsom rådjur.

Jägaren försöker smyga sig på bytet, eller väntar på det vid vattendrag eller liknande platser. Sedan angriper han överraskande och försöker fälla bytet med första attacken. Kattmän är mycket förtjusta i armborst, eftersom dessa passar utmärkt för denna slags jakt. Kattmannen har nämligen en mycket prosaisk inställning till strid och anser att alla medel är tillåtna för att segra.

Religion

Kattmännen dyrkar bara en gud: Segeorr, den store jägaren, som enligt sagorna skapade kattfolket i tidernas gryning. Han sägs vara självständigheten och lär utforska de andra gudarnas hemligheter. Guden skänkte kattmännen klorna, pälsen och listen, så att de skulle kunna överleva i en hård värld. Sedan sände han ut sina barn med en uppmaning att leka och undersöka världens mysterier.

Även Segeorr hyllar principen att "bra kattman reder sig själv", så kontakten mellan gud och dyrkare är därför sparsam. Möjligtvis kan Segeorr skänka visdom att förstå sig på världens mysterier. Kattmännen är sålunda ett släkte med föga fromhet.

Liv bland människor

En kattman som slår sig ner i ett mänskligt samhälle för kortare eller längre tid, anammar en del av människornas vanor för att lättare klara sig.

KLÄDSEL

Normalt bär en kattman inga eller enstaka klädesplagg. Bland människor brukar han dock klä sig ungefär som de gör, men eftersom kattmannen har föga känsla för god smak eller mode blir resultatet lätt en smula komiskt.

DAGLIGT LIV

Kattmannen försöker hitta en bostad där han kan leva avskilt för sig själv. Han trivs inte med att sova i samma rum som andra och har ett markerat behov av privatliv, där han kan undfly den stress och de påfrestningar som livet bland gruppriktade varelser medför.

Kattmannen behöver ofta försörja sig bland människorna och detta är ett problem, då det är få mänskliga yrken som lockar. Äventyrare är en rätt vanlig syssla. Kattmannen kan också bli lärare i vildmarksfärdigheter. Han har mycket att lära ut om hur man jagar, spårar och på annat sätt överlever i vildmarken.

UMGÄNGE

Kattmannen är en varelse som har lätt för att lära. Därför brukar han snabbt inse vilka spelregler som gäller människor emellan och kan hålla sig till dem. Vissa saker är dock mycket främmande, t.ex. att skaka hand eller på andra sätt röra vid en främling.

Med mänskliga mått mätt är kattmannen en självupptagen och envis person. Allt i kattmannens liv kretsar ju kring det egna jaget och därför är det vanligt att människor och kattmän lider av stora samarbetssvårigheter; det rör sig om alltför skilda personligheter.

Följande skrift är ett utdrag ur Liber Styganthropus, ett omfattande verk om svartfolk, sammanställt på universitetet i Zorakins huvudstad Pendon. Det är en diger volym som verkligen går på djupet och anses vara en komplett etnografi över svartfolken. Tre av de mest framträdande styganthropologerna — Birak Tarfatiern, Laritius Berendensis och Relve från Caddo — har författat avsnittet om vättarna. Detta gör det avsnittet ytterst tillförlitligt, då de tre vid flera tillfällen har vistats hos vättestammar.

Skapelsen

Vättarna skapades sist av alla svartfolk. Ouahran, vättarnas övergud, väntade med att skapa sin ras tills de andra svartfolkens skapare hade gjort sina. När han hade sett de första rasernas brister och svagheter beslöt han sig för att skapa vättarna.

Vid den tiden var underjorden nästan obefolkad — dvärgar och grottalver hade ännu inte hunnit breda ut sina riken. Ouahran såg alla möjligheterna under jord så han beslöt sig för att skapa en grottlevande svartfolksras. Han gav dem högre intelligens än de tidigare svartfolken och han såg till att

VÄTTAR

Urban Konradsson

de fick en liten och smidig kroppsbyggnad anpassad för underjorden. För att hans skapelse skulle klara sig under markytan gav han vättarna ljuskänsliga ögon som förmår att ta vara på omgivningens svaga ljus. Vättarna ser lika bra i mörker som en människa på dagen. Totalt kolmörker, ma-

giskt mörker eller liknande medför dock att vätten inte ser något alls. Vättarnas ögon klarar heller inte av direkt solljus. [Varje vätte måste slå INTx3 eller lägre med 1T100 för att inte fly i panik till närmaste skugga.] Månljus eller mulet väder vållar dock inga problem.

Ouahran försåg även sina skyddslingar med en kamouflerande hud så att de skulle kunna klara sig även ovan jord, och inte falla offer för bar-



rummen är sparsamt möblerade; ett bord och några pallar är standardutrustningen. Rummen har inga dörrar, så även om man befinner sig inne i ett, kan man klart och tydligt bevaka omgivningen. I varje vaktrum är i regel fyra till sju vättar posterade, antalet beror på vaktrumets position och prioritet.

BOSTADSUTRYMMEN

Boningarna ligger oftast samlade djupt inne i grottkomplexet. Där kan det bo upp till 10.000 vättar i de allra största städerna. Mitt i gytret av ordinära vätteboningar ligger hövdingens område. Hövdingens boning är pråligt inredd med luxuösa möbler och prydnadsföremål av allehanda ädla metaller. Han är aldrig sen att visa upp — och skryta med — sina ekonomiska resurser, och han bär alltid dyra och exklusiva kläder. En grupp köpmän har som heltidssyssla att skaffa fram kläder från andra raser enbart åt hövdingen.

Bostäderna kan delas in i två huvudtyper, enkelboningar och familjeboningar. I enkelboningarna bor ensamstående vättar som ännu inte har flyttat ihop med någon av det motsatta könet. Dessa boningar är så små att endast en säng och en liten kista ryms där. Vättarna försöker i möjligaste mån snåla in på utrymmena då det trots flit tar tid att karva ut rum i berget. Den lilla storleken hindrar dock inte att vättarna pyntar sina bohål med prydnadsföremål och skulpturer för att imponera och skryta med sin rikedom inför grannarna.

Vättefamiljerna är inte så stora att även familjeboningarna kan göras små. De största är cirka 6x6 m stora, och de skall då rymma en familj på två vuxna och upp till fyra-fem ungar. Vid de sällsynta tillfällena då en vättefamilj består av mer än sju medlemmar får de ta två separata rum i anspråk. Boningarna används huvudsakligen som sovplats vilket är det viktigaste skälet till att vättarna nöjer sig med så lite utrymme.

MATSALAR

I de stora vättesamhällena finns flera matsalar. Dessa är stora, avlånga rum med långbord som sträcker sig längs rummens hela längd. Här äter vättarna på bestämda tider. Skiftätande är en del av den normala rutinen så att matsalarnas kapacitet utnyttjas maximalt.

I köken tillverkar man de mest kulinariska rätter — sett ur svartfolkens synvinkel. För en människa går det att äta deras kreationer om man är modig nog, hungrig nog, inte har några smaklökar, och absolut inte tittar på maten. Det finns inga kända fall där människor har blivit direkt sjuka av att äta vättarnas mat.

SKATTKAMMAREN

Skattkammaren innehåller klanens rikedomar. Dessa anses vara hövdingens egendom och han förfogar fritt över dem, även om han för sitt eget bästa bör förvalta dem förnuftigt med klanens välbefinnande som främsta mål.

GRUVOR

Gruvorna är en viktig del av vättarnas grottor, även om en klan kan vara specialiserad på t ex livsmedelsframställning. All den malm som bryts förädlas sedan i de intilliggande smedjorna och hantverkssalarna. Tack vare vättarnas känsliga luktsinne och på grund av att de behöver så lite ljus, klarar de sig relativt bra från gruvgas-explosioner, då de flesta sådana orsakas av tända facklor. Gruvgångar som innehåller gas förseglas genast.

SMEDJOR OCH HANTVERKSSALAR

I de stora hantverkssalarna bearbetas även trä som tas från närliggande

tyrkammare med utstuderade tortyrredskap. Fängelsehålorna brukar ligga lite avsides och är alltid välbevakade.

TEMPEL

I templen utövar vättarna sin religion. Där hålls offermässor vid mer eller mindre regelbundna tider. Templen är ständigt öppna för privat bön och enskilda ceremonier.

KATAKOMBER

Nära templet till Hassi Messaoud finns begravningsplatsen. Vättarna begraver sina döda i nischer som har avpassats för varje enskild individ. Katakombgrävandet går till så att en cirka 15-20 m lång gång grävs ut, med nischer på var sida. När dessa har fyllts gräver man gången djupare och får på så sätt en ny rad nischer under den första raden. Upp emot 12 "våningar" kan det bli innan man gräver sig vidare. Katakomberna bevakas noggrant, dels för att de dödas andar inte skall känna sig oskyddade, och dels för att inte andarna skall störa de levande.



skogar. Allt från knivskaft till långbord tillverkas. Den viktigaste produktionen kommer dock från smedjorna.

ODLINGAR

Det mesta av den föda som förtärs av vättarna framställs i de underjordiska odlingarna. Där odlas olika slag av ätliga svampar och i stora fallor föds grottsvin upp, vars fläsk ses som en delikatess. Grottsvinen används emellanåt som dragdjur i gruvorna där de drar malmkärror. De får även släppa till sina hudar för en del av vättarnas klädbehov. Som komplement till den föda som produceras i grottorna äter vättarna även frukt och bär från markytan.

FÄNGELSEHÅLOR

Krigsfångar och vättar som skall bestraffas förvaras i fängelsehålorna. I anslutning till dessa finns ofta en tor-

Arbetet

Vättarna har allmän arbetsplikt under tio timmar per dag, men tiden kan variera något mellan olika vättesamhällen. Ersättningen för det arbete de utför består i princip av bostad och mat. Allt övrigt vättesamhället producerar används för klanens syften; vapen och rustningar går till soldaterna och vakterna, möbler går till boningar för de nyvuxna, smycken och prydnadsföremål används i handeln med andra klaner och raser.

Under "fritiden" står gruvor, smedjor och hantverkssalar öppna för vättar som vill skaffa sig privata ägodelar. I gruvorna är det stor hets i jakten på fina malmådror — det är efter den ordinarie "arbetstiden" som de flesta nya malmfynd görs. Osämja och tvister uppstår lätt i samband med rätten att utvinna malm på ett visst ställe. Krigarna har lättast att hävda sig, ty de

fegare vättarna drar sig för att protestera mot en stark vätte som är van att dräpa. Trängseln blir ofta stor då även vättar som normalt inte arbetar i gruvorna också vistas där i kampen om malm och rikedom. Allt som den enskilde vätten utvinner vid sidan om den obligatoriska arbetstiden blir personlig egendom. Strävan efter rikedom driver de energiska vättarna att arbeta tills de stupar av trötthet.

Inom klanen sker ett livligt varuutbyte. Vättarna byter sina ägodelar med varandra i hopp om att göra en vinst på affären. Dispyter och tvister förekommer ofta då ena parten vägrar att acceptera ett bud som den andre har gett.

Uppväxt och levnad

Befolkningstillväxten hör till den lägsta bland svartfolken — en vättekvinna föder vanligen bara tre till fem ungar under sin levnad. Barnadödligheten är mycket låg och därför finns inget behov av stora barnaskaror; de allra flesta vättarna når vuxen ålder.

En vättekvinna är gravid i 22 veckor, och när ungen föds är den blind. Inte förrän den fjärde levnadsdagen öppnas ögonen. Vättarna är hårlösa fram till puberteten i tio-tolvårsåldern. När vätten har fått hår på huvudet räknas han eller hon som vuxen och får rätt till en egen boning. En enkelboning ställs därför i ordning samma dag som den nyvuxne vätten meddelar att han vill flytta hemifrån.

Alla vuxna vättar måste arbeta. Den första tjänsten blir man tilldelad. Den unga vätten har nominellt inget att säga till om vad gäller yrkesvalet under de första tre-fyra åren. Där behovet av arbetskraft är störst; där blir man placerad. Normalt har dock vättens naturliga fallenhet för än det ena, än det andra, redan visat sig, så godtyckligheten i yrkesvalet är inte alls så stor som man först kan tro.

Unga vättar spenderar det mesta av sina inkomster på pråliga kläder och stora, glänsande smycken för att kunna imponera, för när det är dags att sätta bo är rikedom betydligt viktigare än kärlek eller familjeband.

När en familj skaffar barn befrias modern från arbetsplikten under den tid barnen är så små att de kräver helhetsomsorg; samtidigt minskar familjens extrainkomster, ett faktum som negativt påverkar födelsetalet. Under dagtid tillbringar modern och ungarna den mesta tiden i gemensamma utrymmen tillsammans med andra mödrar; en konsekvens av de trånga bostäderna. Tillsammans med andra ägnar vätteungarna sig åt lekar eller

knytnävskamper. Under lekens gång sitter mödrarna och berömmar ungarernas framgångar.

När en vätte har blivit oförmögen att arbeta på grund av ålder (något som händer mycket sällan; antingen har vätten redan dött i strid eller så har han arbetat ihjäl sig) befrias han från sitt arbete. Den vördnadsbjudande åldringen har fortfarande rätt till mat och annat han kan behöva, och blir ordentligt ompysslad av sina yngre släktingar.

Samhällsklasser

Vättarna lever i ett enkelt klassystem som är relativt fritt och utan strikt uppdelning, utom mellan slavar och fria. Det finns mycket få hinder mot att byta yrke i den fria gruppen då vättarna räknar alla fria män som likvärdiga, förutom hövdingen som står över alla andra. De fria delas lite löst in i tre grupper: *arbetarna*, vilka består av gruvarbetare, odlare, djurskötare, hantverkare och köpmän; *krigarna*, vilket inkluderar alla vakter (krigarnas inbördes status beror på vapenskicklighet och antalet dräpta fiender); och *prästerna*. Allmänt kan sägas att rika vättar, oavsett grupp, räknas som betydligt förmer än fattiga, och att deras ord väger avsevärt tyngre i de flesta diskussioner.

I botten finns de rättslösa slavar. De utgörs av krigsfångar och andra tillfångatagna personer. Det har aldrig hänt att en vätte har blivit slav i sin egen klan.

Över alla står hövdingen som är den mest hårdföre kämpen i klanen. Han styr tämligen enväldigt över sitt folk, men har ett antal rådgivare till sin hjälp.

Styresskick

Det är svårt att generellt säga hur ett vättesamhälle styrs; varje klanhövding har sina metoder. I regel sörjer hövdingens rådgivare för att besluten verkställs. Flertalet vättesamhällen är politiskt instabila med en stor inre splittring som resultat av att olika individer manövrerar för att få mer makt. Hövdingen försöker hålla sig med en lojal livvakt inför sådana eventualiteter, men det är inte alltid som dessa styrkor är helt pålitliga. Det är inte ovanligt med konspirationer mot hövdingen eller mellan grupper bland rådgivarna. Kupper och intriger kan vid ogynnsamma tillfällen resultera i häftiga inbördeskrig.

Vår lärare Glirlin håller på teorin att vättesamhällena egentligen inte alls styrs av hövdingen, utan snarare att det är de nedärvda traditionerna som förhindrar att kaos utbryter. Enligt denna teori är hövdingens verkliga myndighet ytterst begränsad; om vättarna inte vill göra en viss sak, blir den inte genomförd alls, eller genomförd med ett mycket undermåligt resultat. Hövdingen har dock sin hårt bevakade rätt att välja först bland allt krigsbyte.

Den tekniska nivån

Vättarna står på en relativt hög teknisk nivå som är genomgående jämn inom de olika samhällena. Inom grenar där vättarna är specialiserade når man nästan upp till alv- eller dvärgnivå; åtminstone vad gäller praktisk funktion, *vackert* hantverk är till stor del ointressant.



Gruvbrytningen är avancerad, och här ligger man precis snäppet efter dvärgarna. I gruvorna forslas malmen på tråkärror på enkla spår av trä. Grottsvin och slavar står för dragkraften. Transporter i höjdled sker medelst korgar i ett förfinat motviktssystem som endast kräver liten muskelansträngning av användaren.

Vätteköpmännens uppgifter inkluderar inskaffandet av ny teknik och nya metoder. Hantverkarna får undersöka nya föremål och verktyg för att försöka finna användningsområden eller metoder för att kopiera föremålen.

Alla de verktyg vättarna använder i gruvorna och för krigsändamål håller en mycket hög standard. I vissa fall kan det röra sig om noggranna precisionsinstrument, vilka är eftertraktade varor hos andra varelser.

Guld- och silversmide är vättarnas favoritsyssla. De dyrkar allt som glänser och de försöker därför avbilda redan existerande skulpturer och smycken i ädelmetaller. Att smida på egen hand utan förebilder klarar nästan inga vättar av, och det är ytterst få som kan räkna sig som nyskapande konstnärer.

Språket

Vättarna talar en dialekt av svartiskan som skiljer sig ganska mycket från andra svartfolk. Däremot är det inte särskilt stora skillnader mellan olika vättedialekter, ens om det rör sig om stora avstånd mellan samhällena. Här gör vättarnas motvilja inför förändringar sig påmind.

En vätte har samma svårigheter att lära sig människospråk som en människa har att lära sig svartiska [människospråk kostnad 8 för vättar]. Vättarna ogillar också att lära sig andra dialekter av svartiskan än sin egen, men om behov föreligger, t ex handel, har de lättare att lära [kostnad 2].

Svartiskan har inget känt skriftspråk, och vättarna finner heller inget behov av att skriva. De sällsynta fall då något nedtecknas görs detta av en lärd vätte med närmaste människospråks alfabet. Alla berättelser och viktiga religiösa budskap traderas muntligt från generation till generation istället för att skrivas ned.

Om en vätte skall lära sig skriva behövs det en stark motivation. Vättarna har inte tålamod nog att sitta ned och forma alla bokstäver; de lär sig därför långsamt och det är svårt att tyda en vättes skrift [Läsa & skriva kostnad 10, räknas som en nivå lägre än den verkliga].

Några typiska vättenamn är Sabhah, Kufra, Zinder, Bardäi, Sawknah, Zelten, Atbara, Dakhla, Tibesti och

Misratah. Bokstaven h uttalas med ett tonande sje-ljud så långt bak i munhålan som möjligt, i övrigt ligger ljudvärdena ungefär vid de normala för jori.

Vättar och magi

Det finns endast två kända fall av magikunniga vättar; Tamanrasset i Nidabergen norr om Berendia, och Marzuq som lär ha levt i Tarfatbergen. Den senares kunskapsområde omfattade bara några banala illusionismbesvärjelser, medan Tamanrasset gott och väl kan mäta sig med många mänskliga magiker. Tamanrassets kunskaper håller sig huvudsakligen inom nekromantin och mentalismen, men var han har skaffat sig kunskaperna är en gåta. Det man vet om Tamanrasset är att han är ledare för ett vättesamhälle på omkring 2000 individer. Troligen lär han vara hövding under en längre tid framöver, då ingen vågar opponera sig mot honom. Ej säkert bekräftat — än — är att han även har lärt sig livsförlängning.

Normalt har annars vättarna en negativ inställning till magi; de som inte fruktar den, föraktar den i regel (huvudsakligen krigarna). Ingen normal vätte kan heller komma på tanken att vilja studera skrifter i årtal för att lära sig magi. Vättarnas andliga kraft ägnas istället helt åt religiösa tankar.

Religionen

Praktiskt taget alla vättar är djupt religiösa. Bön, offer och andra kulthandlingar sker dagligen. De viktigaste gudomligheterna i vättarnas religion är Ouahran, krigsguden som skapade vättarna, Timimoun, hantverkets väktare, Siwao, nattens och mörkrets väverska, Tarabulus, skörderskan, odlings gudinna, Bizerte, livgivaren, och Hassi Messaoud, de dödas beskyddare.

Varje gudomlighet har sin särskilda kult, samt ett eget tempel i varje vättesamhälle. Själva kulthandlingarna kan utövas privat, i kultgrupper eller i form av stora, panteistiska massmöten. Smågrupperna består av vättar ur en enda kult och dess präst. Kultmötena sker relativt ofta, med upp till två, ibland tre, sammankomster per månad. Under mötena offrar man kött och föremål till gudarna för att blidka dem och visa hur rättrogen man är. Ju mer man offrar, ju heligare är man; därför räknar få vättar sig som heliga (undantaget budbärare), ty deras girighet medför att offren blir ganska anspråkslösa.

I privat regi ber vättarna till sina gudar, ofta flera gånger om dagen för att kompensera sina ringa offergåvor.

Allmänna offermöten hålls vid särskilda tillfällen. Inför ett krig samlas alla fria vättar för att offra till Ouahran,



så att han skänker vättesamhället lycka i striden; går det sedan dåligt med risk för invasion, släcks alla eldar och ljus, och böner sänds till Siwao om att hon måtte dölja vättarna för fienden.

PRÄSTERNA

Prästyrket kan en vätte ägna sig åt om han visar sig vara ytterst hängiven religionen. Hövdingen, tillsammans med de övriga prästerna i samma kult som den sökande vill in i, kan då utnämna honom eller henne till präst om behov av nya föreligger.

Prästerna sköter sina ordinarie sysslor parallellt med prästsysslan, men har ändå vissa privilegier. Prästerna har kortare arbetsplikt än de öv-

med några av vättens favoritägodelar. Därefter ägnar sig begravningsföljet åt riter och böner till Väktaren för att de skall få återvända till de levandes område.

Det mest fruktansvärda öde en vätte kan tänka sig är att dö ovan jord, där hans kropp då kommer att ligga oskyddad för asätare och plundrare.

Synen på andra raser

Vättarna accepterar närvaron av de flesta andra raser så länge inte någon försöker tvinga på dem några nya idéer om hur man skall bete sig. De

I alla tider har vättarna ogillat dvärgar och grottalver, därför att dessa folk också lever i underjorden och därmed konkurrerar om utrymmet. Särskilt dvärgarna anses vara ogina och gringa individer som enbart lever för att hindra vättarna från att leva i fred och kunna expandera sina samhällen i sin egen takt. Konflikter mellan vättar och dvärgar har varit vanliga under årens lopp. Den mest kända är slaget om Madinat 483-485 e.O., då vättarna i Tarfatbergen anklagade dvärgarna för att ha brutit ett avtal som skulle ha inneburit att vättarna hade fått köpa en av dvärgarnas nedlagda silvergruvor för en spottstyver. Vättespioner hade upptäckt att det fanns kol och järn att



riga, vilket gör yrket populärt då prästerna kan spara på krafterna inför det riktigt hårda arbetet under fritiden. De kan även välja vilka tider de vill äta på, och hur ofta, med följderna att somliga präster har blivit tämligen feta.

BEGRAVNINGAR

När en vätte har avlidit samlas familjen för ett sista avsked och offer till Hassi Messaoud. Därefter iordningställs en nisch i katakomberna dit den avlidne bärs under sorgesång och tandagnisslan. När kroppen har lagts in i nischen muras den in tillsammans

ogillar stöddiga varelser med översittarfasoner, vilket medför att vättarna har mycket lite samröre med andra svartfolk eftersom dessa ser "de små" som ganska löjeväckande individer.

Vättarna föredrar att bedriva handel inom den egna rasen. Flera vättesamhällen är dock kända för att även bedriva handel med bland annat vargmän och människor. Man föredrar att handla med folk som står på en lägre teknologisk nivå, då det ger bättre betalt samtidigt som dessa inte försöker pracka på dem sådant de inte vill ha.

utvinna under den gamla silvergruvan. Dvärgarna å sin sida, höll fast vid att det hela var ett skämt som Dvorin Silverhätta, den ansvarige för gruvan, hade hävt ur sig i berusat tillstånd.

Det hela resulterade i ett av de största vättekriegen i historien. Kriget varade i två och ett halvt år och fördes både inuti och utanpå Tarfatbergen. Under kriget strömmade andra vätteklaner och dvärgstammar till för att hjälpa de sina. Dvärgarna segrade till slut efter en massiv kraftinsats som för evigt tycks ha svept bort alla vättar från området. Dvärgarna härskar nu-

mera suveränt över bergen — och hos vättarna finns bara talesättet "när Madinat är fritt från dvärgar" som uttryck för omöjliga företag.

Konflikterna med grottalvorna sker på en helt annan nivå. Grottalvorna strävar efter att bruka underjorden varsamt, samtidigt som man försköner den. Vättarna, som brutalt exploaterar underjorden, ses av alvorna som ett allvarligt hot, och de bekämpar därför dessa med olika medel. Flera under-

jordiska krig har utkämpats mellan vättar och alver.

Alla de konflikter som har präglat samvaron med dvärgar och alver gör att vättarna betraktar de båda raserna med hat eller, i bästa fall, djup misstro.

Slutord

Ännu återstår mycket forskning för att helt förstå de sammansatta och komplexa vättarna. Grunden till vår egen

kunskap om detta folk kommer från mästern Glirion Renlin, som undervisade på universitetet i Pendon. Under närmare 15 år levde han tillsammans med en vätteklan och kunde då studera dem på mycket nära håll. Då vi själva önskade fortsätta Glirions forskargärning, kunde vi utnyttja vår vördade lärares goda namn och rykte hos vättarna.

*Givet i Pendon, den 5/4, 592 e.O.
Birak, Laritius & Relve*

NYA BESVÄRJELSER TILL EDD

Krister Persson

SNABBSÖMN

Skola: M

Skolvärde: 7

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Omedelbar

Magikern kastar besvärjelsen på en person som ska somna. Förhäxas offret behöver personen bara sova hälften så länge som normalt för att bli utvilad.

VAKA

Skola: M

Skolvärde: 7

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Sx1 timmar

Den förhäxade kan vara vaken under varaktigheten trots att han normalt skulle ha varit tvungen att sova på grund av sin kropps behov. När besvärjelsens varaktighet löper ut faller offret omedelbart i djup sömn och måste sova vad som motsvarar ett normalt dygnsbehov för att bli återställd. Besvärjelsen SNABBSÖMN kan dock minska behovet.

ASTRALVAPEN (F)

Skola: E

Skolvärde: 10

Räckvidd: S/2 rutor

Varaktighet: Sx1 SR

Magikern frammanar ett vapen av valfri typ, uppbyggt av blåskimrande magisk energi. Vapnet måste vålla sin skada genom en skärande egg, t.ex. ett svärd eller ett spjut. Det krävs en effektgrad per BEP som ett riktigt vapen av den aktuella typen väger (avrunda uppåt).

Astralvapnet räknas som magiskt, det vållar 2 poäng mindre skada än det verkliga vapnet, det hanteras med den vanliga färdigheten för just det vapnet och det väger ingenting.

KOMA

Skola: M

Skolvärde: 12

Räckvidd: Personlig

Varaktighet: S/4 timmar

Denna besvärjelse fungerar exakt på samma sätt som nekromantibesvärjelsen SKENDÖD i Gigant (sid G25). Mentalisten kan väckas med VÄCKA under förutsättning att VÄCKANS effektgrad övervinner KOMANS på Motståndstabellen. (Detta bör också gälla SKENDÖD.)

BRO (F)

Skola: E

Skolvärde: 10

Räckvidd: Sx2 rutor

Varaktighet: Sx1 minut

Från besvärjarens fötter skapas en bro av blåskimrande magisk energi,

lika lång som besvärjelsens räckvidd. BRON är helt horisontell och kan inte luta på något sätt. Dess bärförmåga är 50 BEP. För varje effektgrad som sätts på bärförmåga, ökas denna med ytterligare 50 BEP.

IMPREGNERA (F)

Skola: A

Skolvärde: 4

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: S/4 veckor

Magikern kan impregnera ett föremål av organiskt material, t.ex. tyg, papper eller läder, så att det blir fullständigt vattentätt.

BLOCKERA

TELEPORTERING

Skola: S

Skolvärde: 14

Denna symbol kallas på symbolistslang för TELEBLOCK. Symbolisten tecknar symbolen på en byggnad, ett ihåligt träd med någon slags "dörr" (det räcker med ett skynke) eller annan sluten företeelse. Den förhindrar sedan att någon använder besvärjelsen TELEPORTERA för att ta sig in. Den som ska TELEPORTERAS står kvar på sin utgångsplats, medan magikern som kastade besvärjelsen förlorar PSY-poäng som vanligt.

Det krävs en effektgrad per 1.000 kubikmeter volym hos det skyddade föremålet.

師 (佳) 國 (定) 症 (症) 鄉 (靈) 聖 (聖) 正 月 既 生 霸 西

VÄLKOMMEN TILL ORIENTEN
NU SPRÄNGER **Drakar och Demoner** GRÄNSERNA

SAMURAI

對 寶 永 孫 子 聖 靈 (無) 聖 靈 聖 靈 聖 靈 聖 靈

遠 拜 頌 (稽 首)

具 萬 年 正 月 既 生 霸 西

Många läsare har skrivit till oss och bett om en artikel om engelskspråkiga rollspel. Här uppfylls önskan med en översyn över de flesta amerikanska och brittiska spel som finns att köpa idag. Listan gör inga anspråk på att vara heltäckande, utan jag har bara tagit upp spel som jag känner till och kan skriva någonting om. Om det är något som är intressant, kan det förmodligen inhandlas i Tradition-butikerna. Varje spel har en kodbokstav som anger hur avancerat det är (E = enkelt, M = medelsvårt, A = avancerat).

OBJEKTIVITET...?

Den här texten är skriven i en anda av subjektivt tyckande och gör sig därför inte någon vanföreställning om att vara det definitiva inlägget i frågan. Åsikterna kommer från Äventyrsspel redaktörer men är inte nödvändigtvis någon officiell linje från vår sida. Hur skulle det kunna vara det? Se bara på Anders och Henriks åsikter om AD&D!

Du som har spelat något av de här spelen har säkert andra åsikter om vad som gör ett spel bra eller dåligt, lätt eller svårt. Begrunda då mina avslutningsord och gör något åt det!

Huvuddelen av artikeln har Anders skrivit. Om det står *Henrik* eller *Olle* efter något spel så har någon av oss skrivit om just det spelet.

— Olle

Fantasy

Det första rollspelet, Dungeons & Dragons, var ett fantasyspel och publicerades 1974. Det var ett mycket enkelt spel till att börja med, men eftersom det inte fanns något att jämföra med, tyckte de som var med på den tiden, till exempel jag själv, att det var bland det häftigaste vi sett.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS E

Detta är den mest populära versionen av det första rollspelet någonsin. Spelet omfattar idag åtta tjocka böcker, ofta skrivna på halvdålig engelska. I dessa kan man finna regler för det mesta en rollperson kan råka ut för. Spelets problem är ett rätt trist stridsystem och att man bara kan konstruera sin rollperson efter strikta mallar. Det märks att det var det första rollspelet; efterföljarna har lärt av AD&Ds misstag. AD&Ds starka sida är att det finns mycket gott om moduler och äventyr till spelet; få har råd att köpa alla.

(Protest! Inte ens med allra godaste vilja kan man kalla AD&D för ett enkelt spel! I sin ursprungliga version, d.v.s *Player's Handbook* och *Dungeon Master's Guide*, var det på sin höjd medelsvårt, men i och med de otaliga regeltillägg som kommit i *Unearthed Arcana*, *Dragon*, två st *Survival Guides*, *Greyhawk Adventures*, m.m., har ett redan expansivt spel blivit totalt oöverskådligt! Spelets grundidé, ett snabbt och enkelt stridssystem, har totalt förfelats genom alla de modifieringar som måste göras.

— Henrik

ENGELSKA ROLLSPEL

av Anders Blixt (med extra bidrag från Henrik Strandberg och Olle Sahlin)

RUNEQUEST E

Runequest är en kusin till Drakar och Demoner (båda spelen har utvecklats ur det gamla Basic Roleplaying). Spelet konstruerades ursprungligen för spelvärlden Glorantha, men den senaste versionen täcker in de flesta fantasymiljöer.

Runequest är mångsidigt och lätt att använda men saknar moduler och äventyr.

PENDRAGON M

Här kan man ge sig ut i kung Arthurs värld och äventyra som en riddare av Runda bordet. Spelet behandlar sitt ämne mycket väl, men det är nästan bara möjligt att spela riddare. Sålunda något som endast passar Arthur-digare.

STORMBRINGER M

Stormbringer är ett Runequest-baserat spel som utspelar sig i den värld där Michael Moorcocks böcker om Elric av Melniboné hör hemma. Spelet fångar böckernas anda mycket väl, men är förmodligen bara av intresse för Moorcock-älskare. Spelet är tyvärr ganska otäckt och våldsfyllt.

GURPS FANTASY E

GURPS (General Universal Role Playing System) är ett spelsystem utvecklat för att passa alla slags rollspelsmiljöer. Tanken är att med expansionsmoduler täcka in allt fler ämnen och miljöer. Spelet är enkelt och handlingen flyter snabbt framåt. Miljön kan räknas som allmän-fantasy.

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAYING M

Warhammer Fantasy Role Playing är ett brittiskt spel som har utvecklats ur figurstridssystemet Warhammer Fantasy Battle Rules. Man köper en tjock bok som innehåller regler och beskrivningar av spelvärlden. Till skillnad från de flesta fantasy-spel, som brukar utspela sig i en närmast medeltida miljö, verkar detta spel ha fått sin inspiration från 1500-talet. Bland annat finns det med regler för krutvapen. Spelet är rätt blodtörstigt.

ROLEMASTER A

Detta är utan tvekan ett av de mest komplicerade fantasy-rollspel som någonsin har tillverkats. Här finns detaljerade regler och omfattande tabeller som styr det mesta man kan göra inom spelets ramar. Miljön är allmän-fantasy.

Absolut inget för nybörjare.

(Nåja, så svårt är det inte, särskilt inte om man först spelat MERP/SRR. De

många midgårds-modulerna gör det spelvärt.

— Henrik

MERP M

Middle-earth Role-Playing är en nedbantad version av Rolemaster och utspelar sig i Tolkiens värld. Spelet har rikligt med moduler av olika slag.

Orientalisk fantasy

Det finns en speciell undergrupp inom fantasy som fascinerar många spelare, nämligen fantasy-Japan. Därför har vi samlat sådana spel under en särskild rubrik.

BUSHIDO M

Det enda självständiga Japan-spelet. Det skildrar ett väl genomtänkt fantasy-Japan, men lider av att vara illa skrivet. Det är svårt att hitta i de två regelhäftena och engelskan är ofta oklar och dåligt formulerad.

(Spelsystemet är en ren plåga, men miljöskildringarna uppväger nästan detta.

— Henrik

LAND OF NINJA M

Det här är en expansionsmodul till Runequest och kräver att du äger det spelet först. Det är en mycket välskriven och intressant modul som kombinerar historia och fantasy. Man får mycket god information om hur man bör rollspela i den särpräglade miljön.

ORIENTAL ADVENTURES E

Det här är en expansionsmodul till AD&D och kräver att du äger det spelet först. Modulen utspelar sig i fantasy-landet Kara-tur, vilket är baserat på både Japan, Kina och Korea. Det är en av de mest välskrivna av AD&D-modulerna och behandlar sitt ämne mycket väl. Det finns en del äventyr publicerade.

Science Fiction

Science-fiction blev nästa ämne som spelkonstruktörerna gav sig i kast med. Det första, Traveller, publicerades 1977 och blev snabbt mycket populärt.

MEGATRAVELLER M

MegaTraveller är en reviderad utgåva av Traveller. Den utspelar sig i ett gigantiskt rymdimperium, flera tusen år in i framtiden. Här finns möjlighet att äventyra i de flesta märkliga miljöer.

Detta spel är faktiskt en av mina favoriter. Det finns ganska gott om bakgrundsmaterial.

2300 AD M

Detta spel utspelar sig kring år 2300 e.Kr. i en framtid där människan har funnit vägen till stjärnorna och jordens stater bygger upp sina rymdkolonier i kamp mot en mystisk fiende, kafer. Spelet har en helt underbar miljö, väl genomtänkt och mycket färgstark. Den lider av ett lite klumpigt spelsystem. Det finns gott om bakgrundsmaterial.

STAR TREK: THE ROLE PLAYING GAME M

Detta rollspel är välgjort och mycket populärt i USA. Vi svenskar har dock inte utsatts för den långa TV-serie som är grunden för spelet. (Några avsnitt sändes i Sverige i slutet av 70-talet, men de lär väl vara bortglömda vid det här laget.) Därför är det tveksamt om spelet kan röna uppskattning här.

STAR WARS: THE ROLE PLAYING GAME E

Ett annat välgjort spel baserat på en serie filmer. Spelet skiljer sig inte på något annat vis än formatet (hårdinbundna böcker) från den svenska versionen, men möjligen kan det vara intressant med tanke på brädspelen Star Warriors som är direkt kopplat till rollspelet.

— Olle

GURPS SPACE E

GURPS Space är ett spel för den SL som vill konstruera sig ett eget universum. Den innehåller flera exempel på hur man kan skapa en rymdmiljö och hur den fungerar rent tekniskt. Ett utmärkt köp för gör-det-självaren, men återigen lider GURPS-produkterna av ett högt pris.

GURPS AUTODUEL E

Detta GURPS-spel är kopplat till brädspelen Car Wars och utspelar sig under 2030-talet i en värld där laglösheten härskar på landsvägen och det gäller att ha en väl bestyckad bil för att klara sig. Mycket tid ägnas åt att skjuta sönder varandras fordon. Ett särpräglat SF-spel.

Humor

Av egen erfarenhet vet jag hur svårt många har med humor i rollspel, men för det fåtal som vill ha garanterat utflippade äventyr finns det faktiskt några alternativ.

TOON E

Toon utspelar sig i den tecknade filmens värld, inte Disneys, utan den där Tom och Jerry, Roadrunner och Coyote och många andra lever sitt sanslösa liv. Detta är ett spel där bokstavligt talat allt är möjligt. Spelledaren är regissör för de tecknade filmerna, medan rollpersonerna är de tecknade figurerna.

PARANOIA M

Paranoia är en parodi på rollspel. Miljön är mycket bisarr, man befinner sig i ett underjordiskt stadskomplex, styrt av en galen dator. Spelarnas rollpersoner är en slags poliser som ska lösa

problem i en värld där alla invånare är att betrakta som mentalt störda. Det är ett mycket våldsamt spel, där en hel spelargrupp lätt kan utplånas om de gör ett enstaka misstag. Humorn är av den svarta varianten och vem som helst kommer nog inte att uppskatta spelet.

Skräck

CALL OF CTHULHU A

Detta anses av de flesta fans vara det slutgiltiga skräckspelet. CoC baseras på den amerikanske författaren Lovecrafts skräckböcker och utspelar sig huvudsakligen på 1920-talet. Reglerna är lätta men spelet är svårt att sköta och kräver att SL har satt sig in i Lovecrafts historier för att spelet skall fungera väl. Lovecrafts noveller och romaner är mycket obehagliga och definitivt inget för den lättskrämde. Spelet är något mindre otäckt och är rikligt-försett med äventyr och moduler.

GURPS HORROR M

Detta är ett allmänt skräckspel och spelledaren får en mängd tips om hur han kan sätta upp skräckäventyr i många olika miljöer. De viktigaste är 1890-talet, 1920-talet och nutid, vart och ett säte för sin speciella skräck. Spelet är välgjort och lättare att använda än CoC.

Agent

Denna kategori har inte lockat särskilt många konstruktörer. **Top Secret/SI (M)** och **Danger International (M)** är likartade till sin stämning och har båda hämtat sin inspiration från den konventionella thrillervärlden, med konspirationer i öst och väst, fantastiska hemligheter och liknande.

James Bond (E) är däremot helt knutet till Bond-filmerna och i spelet eftersträvar man samma stämning av hjältedåd och humor.

(*Häftiga biljakter!*)

— Henrik)

Efter katastrofen

TWILIGHT 2000 M

Detta spel utspelar sig i en dyster och mycket realistisk värld. Det tredje världskriget har rasat och lämnat en förödd värld bakom sig. Nu står civilisationen inför sammanbrott och spelarna får koncentrera sig på att överleva i en mycket obehaglig värld. Här finns inga mutanter eller andra fantastiska element. Istället har man koncentrerat sig på att skapa en trovärdig bild av Europa och USA efter det stora kriget. Det finns gott om välgjorda äventyr.

MORROW PROJECT E

Jag är osäker på om detta spel finns kvar på marknaden, men man kan ha tur. Spelet utspelar sig ett par sekler efter ett förödande krig där civilisationen föll. Spelarnas rollpersoner tillhör the Morrow Project, en organisation som frös ner dem före kriget så att de skulle överleva det och delta i civilisationens återuppbyggnad efteråt. Men något gick fel, fruktansvärt fel... Projektet har råkat ut för oväntade motgångar och nu står rollpersonerna på egna ben i en hård värld. Spelet är rätt realistiskt och miljön är väl skildrad. Tyvärr finns det få moduler till spelet.

Övrigt

FLASHING BLADES M

Detta är ett roande historiskt rollspel. Det utspelar sig i samma miljö som

De tre musketörerna och lyckas väl med att återskapa den bokens även-tyrliga stämning. Spelledaren bör nog läsa en bok om 1600-talets Frankrike för att få en bra bild av bakgrundsmiljön.

(*Brädspelet Swashbuckler kan med fördel användas för krogslagsmålen.*)

— Henrik)

DELTA FORCE M

Delta Force är amerikanska arméns speciella anti-terroriststyrka och i detta spel är rollpersonerna medlemmar av denna. Spelet är koncentrerat kring rent militära operationer och har stora begränsningar. Stridssystemet är av naturliga skäl mycket välutvecklat. Man kan endast beklaga den lätt racistiska framtoningen i de krutstänkta illustrationerna. Sedan kan man också fråga sig huruvida det är förenligt med god smak att göra ett spel av ett fenomen som den internationella terrorismen, som har vållat och kommer att vålla ett stort elände för oskyldiga människor världen över.

(*PS. Se filmen först.*)

— Henrik)

PRIVATEERS & GENTLEMEN A

Detta spel bygger till stor del på C.S. Forresters böcker om den brittiske sjöofficeren Horatio Hornblower. Spelarna är officerare på ett brittiskt örlogsfartyg under Napoleonkrigen. Spelet kräver en historiskt mycket kunnig och insatt spelledare. Det lider dessutom av det måste underordna sig den brittiska flottans mycket strikta rangordning. Hur man än vänder och vrider på det omöjliggör spelmiljön all form av samarbete spelarna emellan.

Seglings- och sjöstridsreglerna har samlats i ett speciellt häfte, *Hearts of Oak*, och är mycket realistiska men ändå relativt spelbara. Gradskiva och måttband krävs, men för en inbiten Hornblower är detta inget problem.

Utan den *Combat Screen* som medföljer boxen skulle det vara mycket svårt att hitta i reglerna. Spelet lider dessutom av det traditionella FGU-syndromet — ont om äventyr och moduler. Även *Bushido* och *Flashing Blades* har råkat ut för det.

— Henrik)

BOOT HILL M

Med detta spel kan du rollspela i vildaste västern. Regler finns för revolverskjutning, saloon-slagsmål, diligensöverfall och allt annat som hör till. Återigen krävs dock en kunnig spelledare för att ge den rätta stämningen.

— Henrik)

Spelkonstruktören rekommenderar

Helt subjektivt ska jag nu ange vilka spel som jag anser vara det bästa köpet inom de olika kategorierna. Handla dock på egen risk, jag garanterar inte att ni blir nöjda.

Fantasy: Runequest för den som vill ha ett väl genomtänkt spel, AD&D för den som vill ha ett enkelt spel med många moduler.

Orientalisk fantasy: Bushido, men ha tålmod med reglerna.

Science fiction: 2300 AD, för den läckra miljöns skull.

Agent: Top Secret/SI, för dess goda rörelsefrihets och välskrivna reglers skull.

Skräck: Call of Cthulhu, för en garanterat skrämmande världs skull.

Efter katastrofen: Twilight 2000, den mest trovärdiga versionen av hur det blir.

Allmän kommentar: GURPS-systemet i alla former är utmärkt för den spelledare som vill skapa sin egen värld. Reglerna är konstruerade för att vara allmängiltiga och varje bok innehåller massor av tips om hur man kan göra.

OGH DÄRUTÖVER...

Olle Sahlin

Det finns många fler spel än de här ovan, men dessa är de som Anders antingen har spelat själv eller har studerat reglerna till lite mer ingående. En förhoppning är att kunna skriva något om övriga spel som Ghostbusters, Robotech, Battletech, ElfQuest, Harnmaster, Aftermath, Chivalry & Sorcery, Champions, DC Heroes, Skyrealms of Jorune med flera andra, i något senare nummer.

Vi kommer inte att börja skriva artiklar och äventyr om och till de olika engelska spelen, vi hänvisar er istället till de engelska tidningar som finns, men kommer att, med början i nästa Sinkadus, ta upp ett spel per nummer till lite närmare skärskådande.

Om du som har spelat något visst spel under en längre tid (och även har spelat andra spel i samma genre) har åsikter, lyssnar vi gärna på dem. Om det du skriver skall kunna publiceras

måste du kunna ge utförliga svar på följande punkter:

- Är reglerna lätta, medelsvåra eller svåra?
- Hur är spelet rent språkligt? Väl-skrivet, illa skrivet, är det lätt eller svår engelska? Måste man ha bött utomlands ett år allra minst för att kunna förstå texten?
- Är det lätt eller svårt att hitta i reglerna?
- Är spelet "bundet" på något sätt? Särskild miljö, begränsningar i vad man kan göra, med mera.
- Hur väl är spelvärlden beskriven? Hur mycket måste SL själv tillfoga?
- Hur mycket finns av bakgrundsmaterial och äventyr?
- Är spelet snyggt utformat? Ett illa upplagt spel kan säljas i oförtjänt många ex därför att förpackningen är tilltalande, likaså kan ett perfekt spel-system avlida därför att konstruktören

själv försökte sig på att illustrera spelet — med förödande konsekvenser...

Avslutningsvis: Fristående kommentarer som "spelet X är absolut superbäst/den vidrigaste smörja jag har sett" är i grunden ointressanta, då varken jag eller läsarna i övrigt inte vet hur många spel som just *du* har sett eller har spelat. Om du känner att du ändå vill säga just det — varsågod! Men tala noggrant om varför.

Önskad artikellängd: fyra-fem sidor maskinskriven text (ca 7.500-10.000 typrum).

En rekommendation: var kritisk, men kom ihåg att "kritik" inte innebär att man bara klagar. Låt dig med andra ord inte luras av en läcker framsida som gömmer all världens dynga!

Förlag/innehavare av upphovsrätt (notera att några förlag har gett ut samma spel i olika upplagor i ett par fall):

TSR
AD&D, Top secret, Boot Hill

AVALON HILL
RuneQuest

GAMES WORKSHOP
RuneQuest, Stormbringer, Warhammer, Call of Cthulhu

CHAOSIUM
RuneQuest, Pendragon, Stormbringer, Call of Cthulhu

STEVE JACKSON GAMES
GURPS, Toon

FANTASY GAMES UNLIMITED
Bushido, Flashing Blades, Privateers & Gentlemen

IRON CROWN ENTERPRISES
Rolemaster, MERP

WEST END GAMES
Star Wars, Paranoia

GAME DESIGNERS' WORKSHOP
2300 AD, Twilight 2000, MegaTraveler

FASA
Star Trek

VICTORY GAMES
James Bond

TASK FORCE GAMES
Delta Force

HERO GAMES
Danger International



EN ENKEL FRÅN

GINGALIN

Ett äventyr till Stjärnornas Krig av
Henrik Strandberg

1 DETTA HAR HÄNT

I del 1 av denna äventyrstrilogi till Stjärnornas Krig-rollspelet, var spelarnas uppgift att föra en Alliansagent och tre lådor med hemlig information från en planet som nyligen erövrats av Imperiets styrkor. Om spelarna lyckades med detta uppdrag återstår en

lång och strapatsrik resa på planeten Sikoria innan de kan överlämna informationen och agenten till Alliansens högkvarter som ligger dolt bland de oländiga bergstrakterna. Även om spelarna misslyckades med det första uppdraget, eller inte har spelat det, går

det ändå bra att spela del två med gamla eller nya rollpersoner. Texten är skriven med utgångspunkt från att rollpersonerna klarade sitt uppdrag och just har landat på Sikoria. Eventuella justeringar får varje SL göra själv. Textavsnitt som är kursiverade är avsedda att läsas upp för spelarna; övrigt är endast ämnat för SL. Den avslutande delen i trilogin är planerad att publiceras i Sinkadus nr 17.

2 BAKGRUND

För några veckor sedan anlände fyra stjärnjagare med sammanlagt 20.000 man till den lilla semesterplaneten Kaleidrian i Trojadsystemet. Genom angiveri hade Imperiets trupper fått tag på information om Alliansens verksamhet på planeten, och man lyckades ta alla agenter utom en tillfånga. Den alliansagent som undkom var Mean Geibriel, som genom kontakter på Imperiets ambassad hade förvarnats om invasionen och klarade att sätta sig själv i säkerhet i en av Kaleidrians kraftfältsgeneratorstationer tillsammans med det mesta av den hemliga information som fanns i Alliansens högkvarter. Därefter lyckades han få ut ett meddelande som uppsnappades och fördes vidare till Alliansens högkvarter på Sikoria, huvudplaneten i Trojadsystemet. Tyvärr snappade även Imperiet upp meddelandet, och Mean Geibriel övermannades i sitt gömställe.

Det var här som ett antal modiga äventyrare kom in i bilden, och Geibriel fritogs ur den oländigt belägna betongbunkern. Efter en rafflande flykt lyckades de slutligen lämna planeten. Nu befinner de sig på Sikoria för vida-

re transport till Menosbasen i bergen söderut.

2.1 Spelarnas information

Ni befinner er nu tillsammans med Mean Geibriel i Gingalin, Sikorias stora rymdhamn. Ni står inför problemet hur ni skall föra er själva, er passagerare och de tre stora neokevlarboxarna med hemlig information de trettio milen genom det ökenliknande slättlandskap som ligger mellan er och ert mål, någonstans vid den lilla staden Solasti i Oredbergen söder om Gingalin. Er kontaktman i Solasti är krahtiuthyren Brutus, och det lösenord som ni har fått av alliansagenterna i Gingalin är "yttersta orden kommer inom kort".

2.2 SL:s information

Rollpersonerna befinner sig alltså i Gingalin, Sikorias rymdhamn. För att minska den hårda trafiken i Phot, planetens största stad, flyttades rymdfarten ut till Gingalin för ett kvartssekel sedan. De flesta transporter mellan

Phot och Gingalin sker med mindre flygfarkoster, men ännu används den gamla karavanvägen mellan städerna, speciellt för mindre transporter. Det som vanligtvis används är de sk krah-tidjuren, kamelliknande djur som med 100 kg packning kan färdas de trettio milen till Solasti på cirka tio timmar.

2.3 Uppdraget

Rollpersonernas uppdrag är helt enkelt att föra Mean Geibriel och hans värdefulla last genom Gingalin till Solasti och Alliansens bas. På vägen lurar många faror; gruger och Imperiets agenter, sandstormar, Klyths blå förbannelse och vattenbrist. Resan skulle egentligen vara ganska enkel om inte Imperiet hade varit förvarnat, och om rollpersonerna mer exakt hade vetat var basen ligger. De har mycket begränsade kunskaper om basens läge då det naturligtvis är av yttersta vikt att ingen utomstående får reda på dess existens, eller än mindre får veta var den finns.

Såväl Gingalin som Solasti är späckade med kriminella element som mot en spottstyver kan tänka sig att röja undan rollpersonerna eller tjäna några krediter genom att råna dem.

3 OMRÅDES BESKRIVNINGAR

Här följer allmänna beskrivningar över de viktigaste platserna. Om du anser att du behöver ytterligare detaljer får du bestämma dessa själv.

3.1 Gingalin

När luftrummet ovanför Sikorias huvudstad Phot blev alltför tätt trafikerat, bestämde man sig för att flytta plane-

tens rymdhamn. Nya läget blev Gingalin, en liten stad som dittills bara har varit känd för sina rikliga kezonfyndigheter. Det enda negativa med det nya läget var den höga och oländiga bergskedja som ligger mellan de två städerna, något som försvårade kommunikationerna en del. Genom att spränga ut ett pass genom bergen vid Solasti arrangerade man så att mindre

svävarfarkoster enkelt kan gå i skytteltrafik mellan de bägge städerna.

Gingalin är en liten stad till invånarantalet, men stor till ytan. Rymdhamnen och dess vidhängande affärsverksamhet är stadens enda större näring. Tack vare planetens läge mitt i en vältrafikerad stjärnrutt, kan man köpa nästan vad som helst i staden. En omfattande smugglingsverksamhet har uppkommit med tiden, och då man även kan få tag på vapen då och då, har Alliansen valt att lägga en av

sina viktigare regionala baser här. Imperiet har dessutom inga trupper på Sikoria (officiellt vill säga), men man lämnar ett mycket stort militärt bistånd till grugerna, det primitiva humanoida folk som utgör Sikorias urinvånare. Imperiet förser dem med vapen och fordon av sådant slag att grugerna kan bli ett hot mot de nybyggare som sedan något sekel finns på planeten. Det långsiktiga målet är att få kontroll över Sikoria för att kunna utnyttja tillgångarna på främst kezon och adamit.

3.2 Klythslätten

Klythslätten är inte längre det blomstrande område det en gång var, utan har för länge sedan övergått till öken. Hela området består av sand, med en och annan tapper grizzbuske som trotsar vinden och solen. Det finns ett fåtal oaser där grugerna slår läger, men i övrigt är slätten mycket torr. Det finns i stort sett inget djur- eller växtliv. Även om det hade funnits något att se eller jaga, skulle de flesta kloka personer undvika att vistas på Klythslätten någon längre tid. Sanden består nämligen av sikit, en kiselförening som reflekterar det blå återskenet från månen Illuin särskilt väl. Månklara nätter är ljuset helt outhärdligt, och många tappra och kloka män har mist sitt förstånd på Klyths blå slätt. Orsaken till detta är att det skarpa, blå ljuset förlamar en människas synorgan och bränner sönder synnerven, något som förutom blindhet ofta för med sig galenskap. Proceduren tar ungefär tre minuter om man inte har något skydd för ögonen. Om man blundar kan man

hålla ut några timmar, och skyddar man ögonen med en duk har man en hygglig chans att klara sig oskadd. Spelarna bör upplysas om detta fenomen *innan* de ger sig ut på slätten, lämpligtvis av en krahtiuthyrare eller en köpman, så att de kan skaffa sig lämpliga specialglasögon (dessa liknar skidglasögon med ett orange glas).

Den karavanväg som sedan urminnes tider har förbundet Gingalin och Phot går tvärs över Klythslätten, men sedan Solastipasset vidgades och lufttrafiken ökade, används karavanvägen endast sporadiskt. Istället för de långa rader av springande krahti som tidigare korsade öknen kommer nu bara några enstaka resenärer per dag till Solasti.

"Vägen" består i stort sett bara av en rad höga stolpar med 30 m mellanrum som markerar var leden går. Då vinden ständigt flyttar runt sanddynerna varierar stolparnas uppenbara höjd mellan 2 och 20 m. Stolparna är sammanlänkade med rep längs hela stolpens höjd. Repen sitter i enmetersintervall, så att man skall kunna följa leden även i den värsta sandstorm.

3.3 Solasti

Trettio mil söder om Gingalin ligger de höga och oländiga Oredbergen. De enda som lever i bergen är gruger, några bergsgetter och giftormar, samt invånarna i Solasti, en liten by längs med karavanvägen.

Byn fungerar som vattenhål och handelsstation, men fyller också en

viktig funktion som befäst läger på den farliga vägen genom bergen. Det finns ungefär 100 tappra invånare i byn vilka bor i omkring 30 hus. De flesta av husen är byggda väster om vägen och består huvudsakligen av grottor in i bergväggen med skyddande stenvägg ut mot dalen. Invånarna livnär sig främst på jakt i bergen och odling av grilik, ett basfödoämne som fyller samma funktion som ris eller potatis på andra ställen. Vatten kommer från en liten älv som forsar ned längs passets östsida. Genom ett enkelt vattenkraftverk förser älven Solasti med elektricitet.

3.4 Alliansbasen

Från Brutus oansenliga hus strax utanför Solasti leder en sex km lång stig fram till en väl dold port i bergsidan. Bakom porten döljer sig Alliansens lokala högkvarter med administration, vapenupplag, hangarer, bostäder, mm, och allt annat som behövs för att 900 man skall kunna klara sig med minimal kontakt med yttervärlden. Endast ett fåtal alliansagenter utanför Sikoria känner till denna bas vars utgångar och hangarportar är så väl dolda att inte ens grugerna känner till deras existens. Rollpersonerna vet inte själva var basen ligger. Brutus, den som de har blivit instruerade att kontakta, är en stor och svartmuskig jihva som livnär sig på jakt och att hyra ut krahti.



4 SÄRSKILDA PROBLEMBER

Flera omständigheter har av en händelse kommit att samverka för att förhindra att detta blir ett enkelt uppdrag...

4.1 Imperieagenter

Imperiet känner till att rollpersonerna finns på planeten, men är inte helt säkra på vad deras uppdrag är. Av olika skäl kan Imperiets representanter inte ingripa direkt, men de kommer givetvis att försöka göra allt för att förhindra att uppdraget — vad det nu än är — kommer att lyckas. De kommer därför i första hand att anlita några av Gingalins yrkesmördare, vilka

först försöker se till att splittra upp rollpersonerna, för att sedan snabbt och smärtsamt släpa in offren ett och ett i någon mörk gränd i syfte att göra slut på dem. Om dessa proffs skulle misslyckas kommer Imperieagenterna att varsko de gruger som håller till på Klythslätten och överlåta åt dem att fånga eller döda rollpersonerna. Jakt på krahti går till på samma sätt som jakt med rymdskepp.

Tre Imperieagenter kommer att följa efter rollpersonerna på varsin krahti, på ett avstånd av ca tre km. Om rollpersonerna skulle komma oskadda fram till Solasti kommer agenterna att skugga dem på så nära håll som möj-

ligt. Det krävs ett slag på 15 eller mer från rollpersonernas sida att upptäcka att det finns andra som har tagit samma väg. SL bör få det att låta som om det är tre vanliga handelsresande som bara färdas längs samma rutt.

4.2 Fordon

Slumpen har bestämt att rollpersonerna måste färdas till Solasti på ryggen av varsin krahti. Det finns visserligen gott om flygfarkoster till uthyrning i Gingalin, men vilken de än väljer så kommer den bara någon km utanför staden innan det har kommit sand i hydrokompressoriet, vilket gör att rollpersonerna blir stående utan räddning. För att få bort sanden krävs en hel verkstad. Händelsevis råkar det finnas en krahti-uthyrare bara några hundra meter bort...



5 SÅNT SOM HÄNDER ...

Detta äventyr har ingen direkt rätlinjig intrig, utan vad som händer är mycket beroende på tärningarna och SL. Här nedan följer ett antal saker som kan inträffa på rollpersonernas väg mellan Gingalin och basen. SL bör slå dolt ungefär en gång per kvart.

5.1 Gingalin

Slå 2T6:

2-3

Någon av rollpersonerna överfalls av ivriga handelsmän som vill sälja sina mattor/krukor/vapen/kläder/krahti. Om han inte ömedelbart sliter sig loss med våld dras han in i en gränd där hans äventyr riskerar att sluta...

4

Rollpersonerna märker plötsligt att något saknas. Slå 1T6 för varje nå-

gorlunda åtkomlig sak de har med sig; om resultatet blir en etta har föremålet blivit stulet.

5

Någon av rollpersonerna känner en trevande hand i sin ficka...

6-12

Inget speciellt händer.

5.2 Slätten

Slå 2T6:

2

Rollpersonerna blir upphunna av sina förföljare vid en rastpaus alldeles efter en kulle. Förföljarna blir mycket förvånade men försöker hålla god min. Det krävs ett slag på 10 eller mer på ITF för att märka att de är ganska tungt beväpnade, och vem som helst

kan se att de verkar vara besvärade. De utger sig för att vara helt ordinära vinhandlare på väg till Phot efter att har sålt sina varor i Gingalin.

3

Rollpersonerna blir anfallna av sina tre förföljare som skjuter med lasergevär från sina riddjur.

4-8

Inget speciellt händer.

9-10

Hårt väder; en plötslig sandstorm blåser upp och tvingar rollpersonerna att slå läger. Om de ändå fortsätter finns det en uppenbar risk att de tappar bort leden. Brodera ut efter behag...

11

2T beridna gruger anfaller med bågslungor*. De håller sig på avstånd men cirklar runt rollpersonerna och försöker omringa dem. Då och då skjuter de iväg granater mot dem. Sakta blir deras ring mindre och mindre.

12

En krahti bryter benet och måste avlivas på fläcken. Om rollpersonerna inte har en extra krahti med sig kan de vara tvungna att tillbringa en natt på slätten...

* De båglungor som används på Sikoria är en variant anpassad för både gruger och människor, och utvecklades när behov uppstod av ett vapen som inte skrämde krahtidjuren.

5.3 Solasti

Slå 1T6:

1

Plötsligt möter rollpersonerna tre handelsmän på en gata. De tre männen drar varsin tung laserpistol. Det här kan vara rätta stunden för en snabbaktion. (Observera att dessa tre herrar är de samma som har förföljt rollpersonerna över slätten. Vad som eventuellt har hänt där kan påverka denna händelse.)

2

En storvuxen, svartskäggig man kommer fram till rollpersonerna och säger: "Tyst, kom med här! Mitt namn är Brutus och jag skall hjälpa er..." Om rollpersonerna följer med honom tar han dem till ett avsides liggande hus och försöker döda dem. Denne falske Brutus kan inget lösenord.

3

En storvuxen, svartskäggig man kommer fram till rollpersonerna och säger: "Tyst, kom med här! Mitt namn är Brutus och jag skall hjälpa er..." Om rollpersonerna följer med honom tar han dem till sin krahtiuthyrning och ber dem förklara sitt uppdrag, varpå han ger dem en kort vägbeskrivning till alliansbasen. För säkerhets skull följer han efter rollpersonerna på lite håll.

4

Rollpersonerna märker plötsligt att något saknas. Slå 1T6 för varje någorlunda åtkomlig sak de har med sig; om resultatet blir en etta har föremålet blivit stulet.

5-6

Inget särskilt händer.

5.4 Bergen

Slå 2T6:

1

Rollpersonerna möter en alliansvaktpatrull som omedelbart öppnar eld med bedövningsstrålar.

2

En av rollpersonerna tappar plötsligt fotfästet och blir *Sårad* när han hasar en bit utför bergssidan.

3

En bergsget orsakar så att en stor sten rasar ner för bergssidan. Stenen är nära att träffa en av äventyrarna, men missar. Om den hade träffat hade den personen varit död. Rollpersonerna har ingen aning om varifrån stenen kom.

4

Rollpersonerna blir anfallna av tre handelsmän (förutsatt att dessa tre fortfarande lever) som har lagt sig i bakhåll cirka 50 m längre bort (medellångt håll för deras lasergevär).

5

Rollpersonerna anfalls av 2T gruger som har lagt sig i bakhåll på den motsatta bergsslutningen, omkring 40 m bort. Lyckligtvis kan rollpersonerna ta skydd bakom några stenar där de är säkra. Varje gång någon av rollpersonerna försöker skjuta är det 50% risk att han själv blir beskjuten. Det är svårt (SG 25) att träffa någon av grugerna där de har gömt sig. Det enda som effektivt kan få bort dem är några välriktade granater. I annat fall får rollpersonerna vänta till mörkrets inbrott då grugerna försvinner, men då är det å andra sidan 50% chans att gå vilse. Om de går vilse ligger deras enda chans i att ta sig ned på slätten igen och återvända till Solasti.

6-12

Inget speciellt händer.



6 FOLK OCH FÅ

De flesta personer som äventyrarna kommer att möta i det här äventyret är sådana som fladdrar förbi ganska snabbt. De flesta är försäljare, busar och lönnmördare, och till dessa kan du använda standardpersoner.

6.1 Brutus

Brutus är en medelålders jihva, vilket är en storvuxen humanoid ras med grönaktigt, läderartat skinn. Liksom alla jihva har han ett stort svart skägg.

Brutus livnär sig på att hyra ut krahti och att jaga i bergen. Han är också Alliansbasens enda kontakt utåt i Solasti. Hans lilla hus ligger några hundra meter utanför byn uppåt berget till, och väcker ingen särskild uppmärksamhet. Han är känd och aktad i hela byn, och är allmänt ansedd som en god och hederlig man. Ingen av de som är bosatta i byn känner till hans bisyssla som kontaktman åt Alliansen. Under förevändning att han skall ut och jaga kan han komma och gå utan

att någon höjer ett ögonbryn — eller motsvarande. Han känner till alla grugerbosättningar i bergen och undviker dem som pesten, och han bär så gott som alltid med sig sin laserkarbin.

Om rollpersonerna söker upp Brutus och lämnar rätt lösenord tar han dem med in i sitt hus och ger dem en kort viskande beskrivning av vägen till basen. För säkerhets skull följer han efter rollpersonerna då de ger sig iväg. Om de blir anfallna kommer han att göra sitt bästa för att hjälpa dem. Om mörkret hinner falla och rollpersonerna skulle gå vilse kan han inte hitta dem.

SMI	3T
Laservapen	6T+2
Sikorisk båglunga	3T+2
BIL	3T
Fixare	6T
Överlevnad, Sikoria	5T+2
MEK	3T
Ridning krahti	3T+1
ITF	4T
Bluff	6T
Köpslå	5T+1
STY	7T
Slagsmål	8T
TEK	2T

6.2 Imperie-agenterna

Tre agenter från imperiehögkvarteret i Gingalin har som huvuduppgift att stoppa rollpersonerna. Deras resurser är relativt måttliga vad gäller materiel, men desto större när det handlar om kontakter i Gingalin och bland grugerna. Alla tre är födda och uppvuxna på Sikoria och därmed väl insatta i planetens förhållanden.

Agenterna har grundegenskaper som *Tuff lantis* med en likartad bakgrund.

Axaja är trions ledare och den som sköter pratet vid alla viktiga kontakter. Axatem har en tendens att vilja prata med vem som helst, om vad som helst, och skulle han bli berusad finns en liten risk att han avslöjar för mycket av vad de egentligen sysslar med. Sendame sitter mest för sig själv, inte så mycket för att han skulle vara en fåordig person med kontaktsvårigheter, utan mer på grund av en märkbar arrogans och nedlåtenhet gentemot alla icke-sikorier.

Alla tre är utrustade med vad som behövs för att överleva på Sikoria, samt är beväpnade med lasergevär, tung laserpistol och båglunga.

AXAJA DAIQUIL

SMI	3T+2
Laservapen	5T+2
Sikorisk båglunga	4T+2
BIL	2T
Överlevnad, Sikoria	6T
MEK	2T+1
Ridning krahti	4T+2
ITF	3T+2
Bluff	5T
Ledarskap	4T+2
STY	4T
TEK	2T+1

AXATEM OU-ZO

SMI	3T+2
Laservapen	4T+2
Sikorisk båglunga	4T
BIL	2T
Överlevnad, Sikoria	5T
MEK	2T+1
Ridning krahti	4T
ITF	3T+2
STY	4T
TEK	2T+1

SENDAME GASWET

SMI	3T+2
Laservapen	4T
Parera slag	5T
Parera vapen	5T+2
Närstridsvapen	6T+2
BIL	2T
Överlevnad, Sikoria	5T
MEK	2T+1
Ridning krahti	4T
ITF	3T+2
STY	4T
Slagsmål	6T
TEK	2T+1

6.3 Gruger

Grugerna är Sikorias urinvånare, ett primitivt folk som avskyr alla *bibiasi*, deras beteckning för alla "civiliserade" folk. När de första nybyggarna kom till Sikoria såg grugerna dem som gudomliga varelser, men de fick snabbt erfara "gudarnas" svek och falskhet. Från att ursprungligen ha varit fredliga jordbrukare tvingades de upp i bergen. De livnär sig nu på jakt och det understöd de får från Imperiet för att skapa oordning.

Grugerna är mellan en och två meter långa humanoider. De största olikheterna finns på extremiteterna; benen och fötterna är formade likt de på jordiska elefanter, och händerna har fyra fingrar som närmast kan beskrivas som två tummar och två långfingrar. De är mycket kraftigt byggda och är superba krigare i närstrid, något som dock inte hjälper så mycket mot laservapen.

Grugernas har fått all sin teknologi utifrån. Av hänsyn till sina riddjur använder de oftast spjut och ett vapen som är mycket likt wookiernas båglunga. De har även ett fåtal lätta svävarfordon bestyckade med lasersprutor.

GRUNDEGENSKAPER

SMI	2T+1
Sikorisk båglunga	4T
Parera slag	4T
Parera vapen	4T+2
Närstridsvapen	3T+2
BIL	1T
Överlevnad, Sikoria	5T
MEK	3T+1
Ridning krahti	4T+1
ITF	2T
STY	5T+2
Slagsmål	8T
TEK	1T

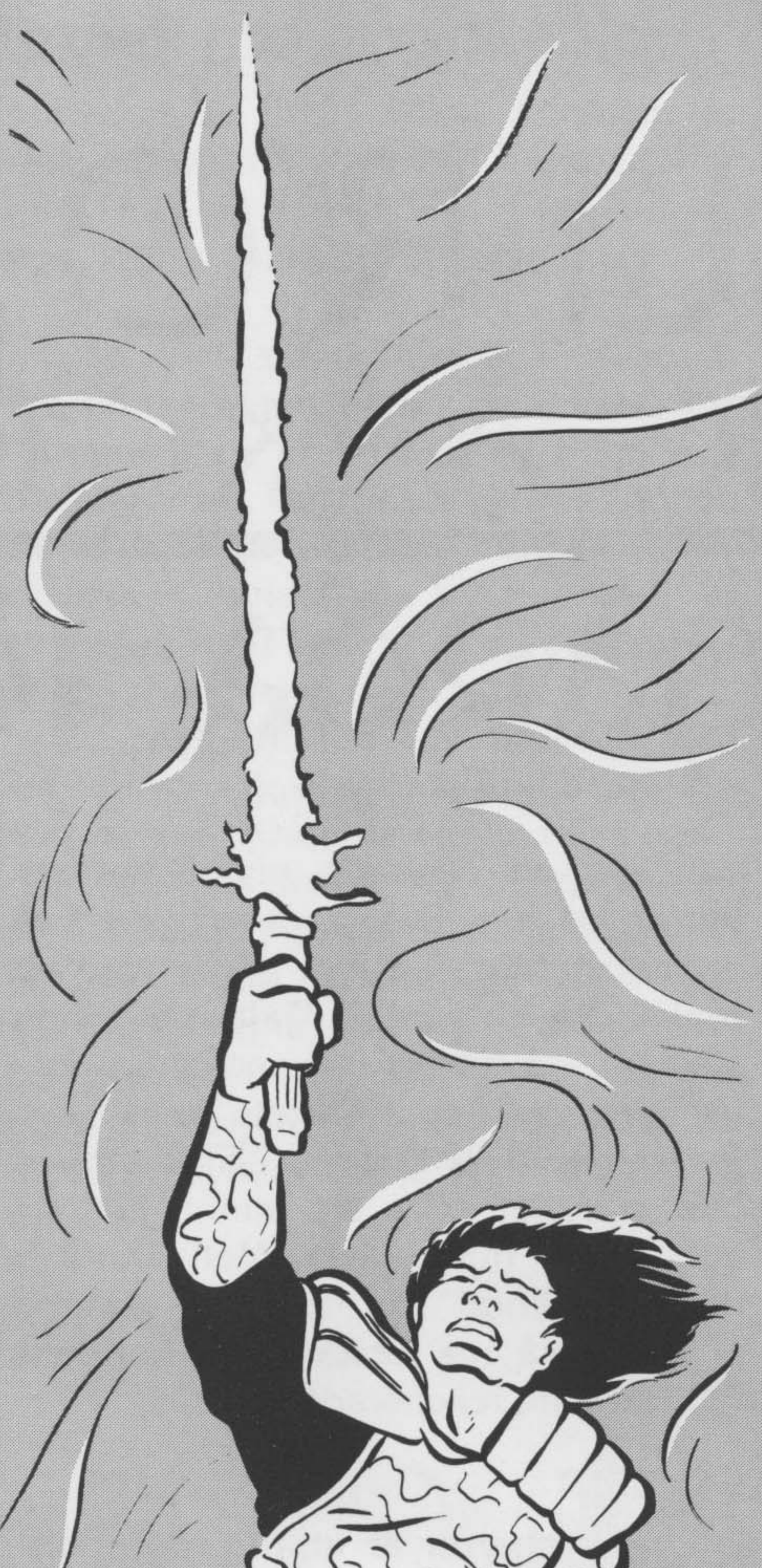


NAGY
-88

6.4 Krahti

En krahti är en fyrbent, långhårig, två meter hög växtätare med en puckel på den kraftigt sluttande ryggen. Den är snabb, stark, uthållig, säker på fötterna och lätt att tämja. Djuren används i första hand som lastdjur för transporter i Sikorias ökentrakter, då de är väl anpassade till torkan och de höga temperaturerna. En krahtis uthållighet och snabbhet låter den utan vidare springa i trettio km/h i tio timmar med en packning på omkring 100 kg. För att kunna klara detta måste den äta kopiösa mängder. Så snart den får tillfälle till att äta gör den det utan hejd; små kaktusar och lavar är de viktigaste växterna ute i öknen, men buskar och alla andra växter utom träd duger gott. Om krahtin inte får tillräckligt att äta slöar den till och blir allt långsammare i rörelserna, därav kommer den sikoriska metafor lyder "att vara lika slö som en hungrig krahti". En ljusglimt i sammanhanget är att om man skulle råka gå vilse kommer ens hungriga krahti att tveklöst föra sin ryttare till närmaste oas. Räkna dock med att detta kan ta tid...

En krahti är oftast ett väldigt fogligt och beskedligt djur. En tam krahti låter sig styras av vem som helst, dock



skyggar den för plötliga ljus- och ljud-effekter, t ex laservapen, och vill det sig illa (1 på 1T) råkar den i panik och skenar vilt i 1T minuter. Som en konsekvens av den hårdtuggade kosten har den kraftiga käkar som kan Såra en person som retar upp eller hotar den.

Djuren är lika känsliga som människor mot Klyths blå ljus, men genom evolutionens försorg har de lärt sig att borra ned huvudet i sanden strax innan månen Illuin stiger upp. Det skall väldigt mycket till för att en krahti skall dra upp huvudet innan Illuin har gått ned.

Det krävs bara ett mycket lätt (5) slag på ridning för att kontrollera en krahti så att man inte trillar av. I trängda situationer, t ex då man i full galopp skall göra en U-sväng, krävs ett slag på 10 eller mer. Att skjuta från en krahti ger ett avdrag på 1T på grund av skumpandet. Grugerna, som är vana ryttare, lider inte av detta. Krahti kan inte ridas i bergen.

En krahti kostar 2 krediter per dygn att hyra och den kan återlämnas hos vilken uthyrare som helst, eftersom alla tama krahti är ordentligt märkta med namn.

Krahtin har dessutom 3T på Bita.

I del tre, som kommer i Sinkadus 17, skall rollpersonerna åter ta sig till Kaleidrian för att i ett sofistikerat och ytterst riskabelt agentuppdrag försöka oskadliggöra, sabotera, spionera och tillfångata så mycket de kan utan att själva bli snärjda i Imperiets nät. Lyckas de kan det leda till att Imperiet drivs bort från planeten, misslyckas de finns ingen återvändo. Ett spännande spel med höga insatser och ärofulla belöningar väntar. På sin väg mot målet stöter rollpersonerna på många faror, förutom stormtrupper även fientliga jaktskepp, kontraspioner marktrupper, m.m.

De tre delepisoderna kan antingen spelas som en trilogi eller vart för sig. Du kan välja mellan att använda samma rollpersoner i de tre äventyren eller att göra nya varje gång.

För dig som spelar Sagan om Ringen-rollspelet

SAURONS SPRÅKRÖR

midgårdä ideal

av Ulf Zindermann

I Arda rasar sedan begynnelsen en strid mellan gott och ont, mörker och ljus, Morgoth och Valar. Men varför strider de? Vad vill de uppnå? En analys av detta kan förklara varför personer som Frodo och Aragorn riskerar sina liv och varför Ringvälnaderna valde att tjäna mörket och bli Saurons slavar.

ondskan

Morgoth förde in ondskan i Arda. Det började med hans uppror mot Eru, när han ville skapa sitt eget, utan att samspela med Eru eller de andra valar. Morgoths grundläggande drivkraft var egoismen och egoism är genomgående en av de värsta saker man kan ägna sig åt i Midgård.

Morgoth kämpade från Ardas skapelse för att underkuva världen och besegra de övriga valar. Deras makt och gärningar var oacceptabla för honom. Han drabbades av någon slags enkelspårighet och verkar ha varit fullständigt oförmögen att acceptera andra viljor än sin egen. Detsamma gäller Sauron vilken skapade Härskarringen för att binda de övriga 19 ringarna till sin vilja.

inkrökthet

Ondskan lider av en inkrökthet, en oförmåga att förstå hur andra varelser kan resonera. Sauron misstänkte aldrig att Härskarringen var på väg mot Domedagsklyftan. Han trodde hela tiden att en ledare bland de Fria Folken skulle ta Ringen i sin besittning och vända dess krafter mot honom. En ond varelse kan sålunda inte förstå

koncept som offervilja, givmildhet och barmhärtighet. Dessa idéer ligger helt enkelt utanför vad han anser vara ett realistiskt beteende. Galadriel säger själv: "... även nu i denna stund kan jag genomskåda Mörkrets herre, och jag känner hans tankar ... Självt strävar han ständigt efter att kunna se mig och läsa i mitt hjärta. Men ännu är dörren stängd för honom." Sauron kunde alltså inte förstå sig på hur hans motståndare resonerade.

EGOISM

Ondskans herrar är utpräglade egoister. De bekymrar sig bara om sina

ambitioner och hur de kan uppnås. Deras underhuggare ses bara som redskap för att uppnå de mål de strävar efter. Morgoth eller Sauron skulle aldrig reflektera över vad en orch själv vill, utan behandlar orchen som ett ting, ett verktyg. Detta gäller även Ringvälnaderna som hade förlorat sina viljor och endast kunde göra vad Sauron befälde dem.

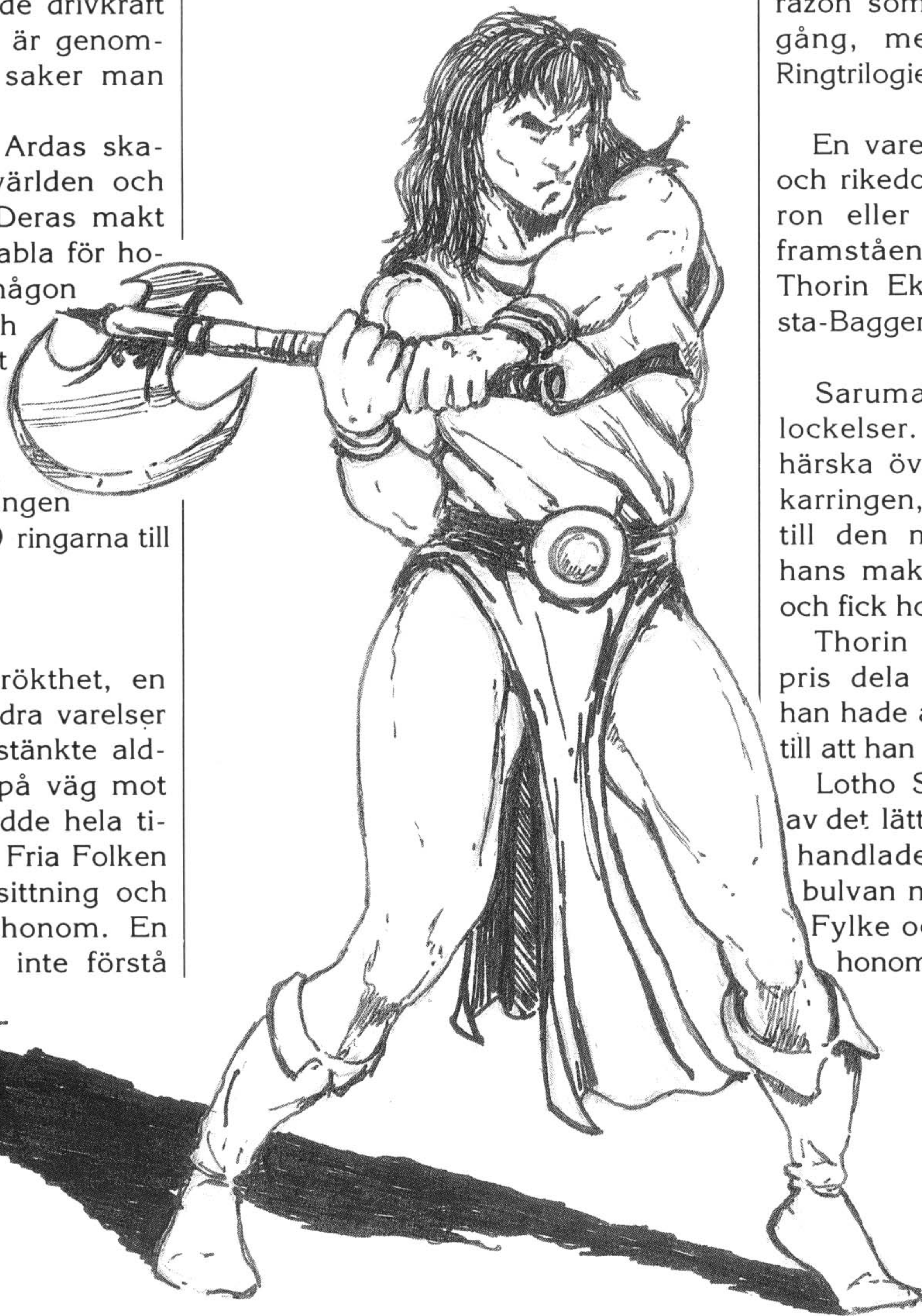
Genom att fresta med hämnd, makt och rikedom försökte Morgoth och Sauron snärja de personer de behövde. Detta ledde till katastrof för dem som lyssnade. Ett exempel är Ar-Pharazôn som förde Númenor till undergång, men både Silmarillion och Ringtrilogien vimlar av andra.

En varelse kunde falla för maktens och rikedomens lockrop utan att Sauron eller Morgoth låg bakom. Tre framstående exempel är Saruman, Thorin Ekenskölde och Lotho Säcksta-Bagger.

Saruman fängslades av maktens lockelser. Han insåg att han kunde härska över andra och åträdde Härskarringen, vilken skulle göra honom till den mäktigaste i Midgård. Men hans maktlystnad förblindade honom och fick honom slutligen på fall.

Thorin Ekenskölde ville till intet pris dela med sig av de rikedomar han hade återtagit. Detta ledde i sin tur till att han stupade i Femhärarslaget.

Lotho Säcksta-Bagger ville få mer av det lättförtjänta guld som Saruman handlade med. Han blev Sarumans bulvan när trollkarlen lade under sig Fylke och detta samarbete kostade honom till slut även livet.



feanor

Feanors stora fel var hans egoism kombinerad med hans vrede. Han ville till varje pris behålla silmarillerna och blev så vred när de stals från honom att han hetsade sina undersåtar till uppror och släktdräpet vid Alqualonde. Denna outsläckliga vrede ledde till hans undergång då den förblindade hans sinne och gjorde honom omdömeslös.

Denethor

Denethor skiljer sig en hel del från ovan nämnda exempel, men likväl gick han ett bistert öde till mötes. Rikshovmästaren kommunicerade med Sauron via palatirerna och förleddes till den djupaste förtvivlan av Mörkrets Herre. Denethor hade redan tidigare förlorat sin tro på valars ideal och såg kampen mellan Mordor och Gondor som en renodlat politisk strid. Han kunde därför inte hoppas, utan förlorade sin tro på seger när makten hos Mörkrets härar stod klar för honom. Men det var inte genom härs-makt Gondor skulle segra. Denethor såg inte vidden hos konflikten och kunde inte tro att det fanns någon räddning.

Denethor var inte egoist. Han var en lojal rikshovmästare som försökte mäta sina styrka med Saurons och krossades av detta. Han begick självmord av förtvivlan då han inte längre trodde att det fanns något ljus starkt nog att skingra Mordors mörker. Detta gör Denethor, tillsammans med Boromir och Gollum, till en av de mest tragiska personerna i sagan.

De fria folken

Vilka ideal styr då Västerns folk i kampen mot Mordor. Det är flera stycken.

Främst står kärlek till nästan. De goda visar respekt för sina medmänniskor och försöker inte påtvinga dem sin vilja. Se till exempel hur det gick till vid Elronds rådslag. Ingen försökte på något sätt övertala Frodo, utan hans beslut fattades av fritt val. Denna människokärlek kombineras med givmildhet. Där Brödrskapet drar fram mottar de gåvor som är till nytta under deras färder. Detta sker i Vattnadal, Lórien, Rohan och slutligen i Gondor.

Nästa är tapperhet kombinerad med offervilja. Ingenstans i Ringens krig är den goda sidan beredd att ge upp. Visserligen finns det enstaka individer som tvekar och förlorar modet, men i stort är både Gondor och Rohan beredda att marschera mot förintelsen om det bidrar till att störta Sauron. Det långsiktigt bästa i kampen för friheten

överskuggar fullständigt kortsiktiga mål och de flesta västerlänningar är redo att offra sig själva i kampen. Minas Tirith är inte villigt att kapitulera, utan kämpar till sista andetaget.

Lögn och svekfullhet är förkastligt. Du finner ingen bland de godas förkämpar som är beredd att ljuga och bedra för att uppnå sina mål. Lögnen är något som enbart förknippas med onskans tjänare. Se till exempel hur Saruman eller Sauron med stor falskhet försöker ta sig fram.

Ett modernt ideal som lyser med sin frånvaro är blygsamhet. Läs till exempel vad Aragorn säger till Éomer när de möts för första gången. Den som är mäktig säger detta utan att blygas. Detta frispråkiga ideal hör snarast hemma i den germansk-hedniska kulturen, där det gällde för krigare och furstar att vara välkända för tapperhet, stridsduglighet och givmildhet.

Rollspel och ideal

Man ser hur JRR Tolkiens kristna livsåskådning genomsyrar hans verk. Valars ideal är i stor utsträckning kristendomens, medan onskans ideal är raka motsatsen till dessa. Dock saknas flera kristna ideal, t.ex. blygsamhet och fromhet, helt enkelt därför att de inte passar in i den icke-kristna värld som Midgård är.

Girighet, högmod, avund, vrede, frosseri, likgiltighet och liderlighet är de kristna dödsynderna. I Midgård medför girighet, högmod, avund och vrede oftast undergång för den som inte tänker om och bättrar sig. Typfallen är Thorin Eakensköld, Sauron, Saruman och Feanor.

Låt nu denna speciella världsbild avspeglas i rollspelandet så kan du lättare återskapa Midgårds anda. Även om du själv inte tror på valars ideal, låt din rollperson göra det så att han kan gå i Berens, Frodos och Gandalfs fotspår.



MAGI I MIDGÅRD

Ulf Zindermann levererar ett generalangrepp

STORSMÖCKA

"Om du tänker efter — hur många besvärjelser kastas av olika personer under de dramatiska händelserna man följer i Ring-trilogin?"

Grubbel...

"Jo Gandalf kastar en massa och Ringvålnaderna och Tom Bombadill, men var det så mycket mer...?"

Helt riktigt, det förekommer ett synnerligen begränsat bruk av besvärjelser i Ring-trilogin. Gandalf Grå avfyrar ett hejdundrande fyrverkeri på Bilbos avskedsfest, bränner ihjäl vargar i Eregion, tänder eld under natten på Caradhras sluttning, stänger en dörr i Moria och spräcker sedan bron som balrogen står på. Gandalf Vite beskju-ter en nazgul med en ljustråle vid Minas Tiriths belägring.

Ringvålnaderna kan påverka människors sinnen och ingjuta förtvivlan i dem. Elrond utlöste sin flodfälla när Ringvålnaderna korsade vattendraget vid Vattnadal. Det förekommer ytterligare några incidenter av liknande slag i böckerna, men magin är alltid begränsad och utövas av ett fåtal mäktiga individer. Som jag ser det kastas besvärjelser endast av följande personer någon gång i handlingen: Gandalf, Tom Bombadil, nazgulerna, balrogen, Elrond, Galadriel, Saruman och Sauron. Vilken av dessa är av rang 10 eller lägre? Ingen!

Den typ av eldkulemagi (för att inte tala om något så urbotat dumt som en vattenblix) som förekommer i Sagan om Ringen-rollspelet lyser med sin fullständiga frånvaro i böckerna. Spelet är bra, men magisystemet passar inte på något sätt samman med hur Tolkien skildrar de mystiska krafterna. Till exempel ser man aldrig någon i Brödraskapet, utom Gandalf, kasta en besvärjelse, fastän figurer av så hög rang som Boromir eller Aragorn i spelet kan vara utrustade med många besvärjelselistor.

VAD GÖR MAN ÅT DETTA?

Detta problem kan endast lösas på ett radikalt sätt: ta bort besvärjelselistorna. Denna typ av magi hör inte hemma i Midgård, utan hör till Altor. Jag har gjort så i min Midgårdskampanj. Istället har jag infört två nya yrken, barbar och lärd man (vilka presenterades i Sinkadus nr 8).

I min kampanj finns det två sätt att

utöva magi, antingen genom magiska föremål eller av vissa, mycket mäktiga individer.

MAGISKA FÖREMÅL

Jag tycker mycket illa om magiska föremål som skjuter blixtar eller sprider rök och dimma omkring sig. Om man studerar den slags magiska föremål som förekommer i Ringtrilogien, så ser man att det huvudsakligen rör sig om magi som gör att föremålet blir effektivare. Till exempel så skadar Merrys svärd — hittat i gravkumlet — också ringvålnader, vilka inte såras av normala vapen. Alvkapporna från Lorien skänker ett utmärkt kamouflage (höjer Götta sig-bonus). Sting och Glamdring lyste i närheten av orcher. Galadriels flaska skänkte ett otroligt starkt ljus, men var kopplad till användarens viljestyrka (inte bara PSY utan även trosvisshet). Morguldolkar dödade genom splitter (en slags giftverkan) och omvandlade den döde till en vålnad. De kaxigaste magiska fö-

remålen kom från de mäktigaste personerna, t.ex. Galadriel och Sauron, men kunde trots detta endast prestera begränsade saker. Här fanns inga stavar med fem sorters blixtar eller fullladdade med magisk kraft.

Tänk också på att ett vapen som Narsil inte var mer magiskt än att det kunde brytas.

Magiska föremål är sällsynta i min kampanj. Det är sällan en spelargrupp har mer än ett samtidigt. När jag konstruerar ett magiskt föremål, så låter jag varje föremål vara unikt och ha vissa begränsade effekter. (Eftersom föremålen är sällsynta kan jag spendera större tankekraft på att skapa vart och ett.) Det vanligaste är bonushöjande föremål, t.ex. ett +5-vapen, en mantel med +50 på Götta sig, eller föremål med specialeffekter t.ex. en stav som lyser svagt i mörkret (ungefär som en fackla), ett rep som alltid är en träffsäker lasso eller en enstaka pil som dräper vargar. Eftersom varje föremål är specialkonstruerat och då jag



är noga med att beskriva effekterna i allmänna termer utan att ange exakt vilken bonus eller verkan det har i spelet — kan ingen spelare säga något i stil med: "Aha, det där är en +25-Smyga stövel."

Magiska föremål är inte lätta att hitta. De förekommer inte i orchhålör eller varglyor, utan bara på platser där de är rimliga, t.ex. en oplundrad grav som vaktas av en kummelgast eller i Rohans kungliga skattkammare. Sålunda är det ett stort ögonblick när spelarna äntligen lyckas lägga händerna på ett magiskt föremål, ett tillfälle att minnas och samtala om under långtråkiga nätter runt lägerelden.

magikunniga personer

Magi kan bara användas av ett fåtal personer, de mäktigaste bland alver och ondingar. Det finns inga indikationer på att människor av egen kraft var magiker. Visserligen var både nazgulerna och Saurons Språkör ursprungligen människor, men deras krafter verkar snarare komma från Sauron än från dem själva. Under Tredje Åldern verkar goda mänskliga magiker lysa med sin frånvaro.

Över huvud taget verkar antalet magikunniga individer i västra Midgård inskränka sig till några alvädlingar, Istari och Saurons tjänare och antalet sådana måste vara begränsat.

Den magi som utövas av dessa individer är inte handfast, som en eldkula i trynet på närmaste orch, utan är mycket mer subtil och angriper motståndarens sinnen. Läs till exempel om hur ringvålnaderna genom sina isande skrin spred fruktan bland Minas Tiriths försvarare.

De riktigt mäktiga individerna förekommer mycket sällan i min kampanj. Det är fullt möjligt att besöka både Galadriel och Radagast, men de ställer inte sina krafter till spelarnas förfogande. De magikunniga varelser som spelarna möter är huvudsakligen Saurons tjänare, vilka har fått magiska krafter av sin onde herre och som använder dessa för att befordra hans syften. Varje sådan individ brukar få sina specialkonstruerade magiska talanger. Jag definierar ett begränsat antal besvärjelser, ibland baserade på någon ur SRR:s långa listor och ibland sådana som jag hittar på själv, avgör hur mycket kraft de förbrukar och ger sedan individen ett antal kraftpoäng, så att deras formelkastande kan hållas inom rimliga gränser. Magin är vanligtvis hämtade ur följande kategorier:

Sinnesförstärkande magi: Den magikunnige kan förstärka sina egna sinnen. Till exempel kan han se i mörker, höra otroligt svaga ljud, få luktsinne som en hund eller se vad som tilldrar sig på fjärran platser.

Illusioner: Den magikunnige kan skapa bilder av sådant som inte finns. Dessa bilder existerar inte i verkligheten, utan endast i observatörens sinnen.

Angrepp mot sinnet: Den magikunnige kan ingjuta fruktan, hopplöshet, mod, glädje, fanatism, trofasthet eller andra känslor i offrets sinnen. Offret upplever sina känslor som genuina. Om rollpersonerna angrips krävs gott rollspelande från deras sida, så att de verkligen följer spelledarens anvisningar.

Magi som påverkar den fysiska verkligheten är mycket svag. Den kan röra sig om att skapa ljus, tända eld, släcka eld, utradera spår och påverka vädret.

Poängen är att varje magikunnig är unik. Det går inte att förutse vilken magi han eller hon behärskar. Spelarna kan inte bläddra i sina egna regelböcker för att lista ut vilka listor individen förfogar över. På detta sätt blir de magikunniga betydligt mer hotfulla och mina spelare drar verkligen öronen åt sig när de inser att ledaren för deras fiender kan kasta besvärjelser. Då vet de att de har mött en av Saurons tjänare och att de kan ådra sig den Mörke Furstens uppmärksamhet. Än värre situationer kan uppstå om de inte inser att motståndaren kan magi, därför att denne placerar sina besvärjelser på ett omärkligt sätt och nöjer sig med att binda okunniga SLP:s sinnen till sig.

Jag minns såväl en bisarr grupp gycklare som spelarna konfronterade på Dor Rhúnen på väg mot Minas Tirith. Vad de inte insåg var att en av gycklarna av en Mordoragent och att denne hade förslavat de andra gycklarnas sinnen genom att få dem att tycka om honom och genom att få dem att glömma saker som skedde omkring dem. Hans mål var att tränga in i Minas Tirith för att spionera. Magin utövade han som ljuv musik, vilken kunde påverka de närvarandes sinnen. Det krävdes mycket tänkande innan spelarna lyckades knäcka den nöten.

Detta leder mig osökt in på nästa aspekt av magikännedom. I Midgård är de magikunniga mycket diskreta och påtalar inte sina kunskaper genom klädsel, skryt eller andra beteenden. Istället så utövar de sina konster i det fördolda för att undgå onödig uppmärksamhet. Till och med ringvålnaderna var förklädda när de färdades i Eriador på jakt efter Frodo. Det var först när själva kriget bröt ut som de framträdde i sina sanna gestalter, ridande på mörkerbestar. Hur mycket diskretare blir då inte Saurons svagare tjänare när de färdas bland ovetande människor och alver?

D
E
N
S
V
A
R
T
E

MORKELEB

DRAKAR & DEMONER ROMANER 6

I handeln den 19 augusti!

Morkeleb den Svarte, den äldste och mäktigaste av alla drakar har slagit sig ned i Ylferdundjupet. Gareth beger sig till Vinterlanden och övertalar den ende nu levande Drakbanen att döda Morkeleb. Med drakbanen följer även Jenny Waynest, självlärd magiker. Men Morkeleb är inte den största faran som hotar landet och Drakbanen är inte heller det största hotet mot Morkeleb.

INFORMATION FRÅN SAMO

MAFFIAN

AB Brott utrett av Thomas Höglund

Förord av Desmond Kearney, Centralarkivet, S.A.V.E.

Flera S.A.V.E.-medlemmar har undrat över varför denna artikel om maffian har sammanställts. Ett av skälen är att man kan misstänka att Det Okända kan eller har infiltrerat organisationen.

Då det är ett så gott som helt slutet sällskap med brott i nästan alla former som verksamhet, är det en perfekt grund för varelser från Det Okända.

Inledning

Maffian existerar idag; det är inte någon massmediekonstruktion av författare eller Hollywoodproducenter. Visserligen har den idag en mycket lägre profil än under 20- och 30-talen, då gangsterkrig hörde till ordningen. Dagens storboss har en annan framtoning än sina likar från 30-talet. Idag sitter en boss för en familj ofta som VD i något större företag, men likväl styr han brottsligheten precis som förr. Maffian är dock bara en organisation bland många andra med liknande mönster och verksamhet.

Idag tjänar den klassiska maffian som modell för columbianska narkotikasmugglare, puertoricanska brottslingar och andra grupper över hela världen.

Historia

Ordet mafia är arabiska och betyder tillflyktsort. I denna betydelse går ordet tillbaka till 1000-talet då Sicilien erövrades av (frankerna-normanderna). Historieforskarna tror att ordet användes av förslavade sicilianare som flydde från sina (frankiska-normandiska) herrar till "maffian".

FRÅN SICILIEN...

Maffians vagga stod på Sicilien, en ö som har blivit erövrad av den ena fält-

herren efter den andra. Det är en bergig och karg ö sydväst om det italienska fastlandet, som idag är betydligt fattigare på industrier än norra Italien.

Nästa gång maffian dyker upp är 1282 då sicilianska bönder reste sig till uppror mot de franska ockupanterna under fältropet "morte alla francia Italia anela" (död åt fransmännen är Italiens rop). Organisationen sägs ha fått sitt namn av fältropets begynnelsebokstäver.

Säkert däremot är att de bourboniska härskarnas tyranni och tortyr vid 1700-talets mitt smälte samman det sicilianska folket till en seg, väldisciplinerad och hänsynslös allians av släkter. Den som kunde använda ett gevär eller en kniv på lämpligt sätt och unyttjade alla tillfällen att hämnas sin familj och sitt folk blev en allmänt ärad och respekterad person. Så småningom växte omertan fram (se separat avsnitt).

Andra drag växte också fram, drag som är lika aktuella idag. En mafiosi är artig, tillbakadragen och visar stor självdisciplin. Han lever sparsamt och måttfullt, hur rik han än är. Han avskyr allt prål och skrytsamhet, han är nykter, en flitig kyrkobesökare och en god och uppmärksam make och far. En maffiaboss kan ses av sina grannar som en fullt hederlig medborgare, då det aldrig märks utåt vad han huvudsakligen sysslar med.

Den roll maffian kom att spela på Sicilien har emellertid också drivit fram andra egenskaper. Den forna underjordiska motståndsrörelse bestående av män som skyddade sig själva och sina familjer genom väpnat motstånd mot inkräktare och förtryckande godsägare, började så småningom — av mindre ädla bevekelsegrunder — utnyttja sin makt och sitt rykte för det råaste våld och förtryck. Avtal slöts med godsägarna och medlemmarna började i sin tur leva gott på böndernas bekostnad genom utpressning, kidnappning och ett primitivt gangsterväsen. Numera kan ingen äga

mark, driva handel eller ens slå sig fram genom brottslighet utan att betala "skatt" till maffian.

...TILL USA

Det har förekommit två stora mafiaemigrationer till USA. Den första satte in på 1890-talet, då bud gick till det gamla hemlandet att USA var de obegränsade möjligheternas land. I den stora mängden vanliga emigranter kom även ett stort antal maffiamän. I USA fann mafioson ett härligt land och en ljusnande framtid. Han åtnjöt redan från början en enorm status som byggde på rädsla och en personlig erfarenhet av hans metoder bland sina offer, de mängder av fattiga bönder som slog sig ner i städernas slumområden.

Då en av maffians grundregler säger att en broder inte skall smutsa sina händer med arbete utan skall leva på andra, tog han itu med att göra just det. La Mano Nero (Svarta handen) uppstod så; en organisation vars huvudsakliga näring var utpressning. Metoden var enkel och effektiv: utpressningsoffret fick ett brev med en begäran om pengar, undertecknat med Svarta Handen. Den som inte betalade kunde få en bomb inkastad i sin butik, få sitt barn kidnappat eller själv bli mördad. Under 20-talet ersattes breven med telefonvarningar. Redan under Svarta Handen-epoken visades de typiska maffiametoderna upp, med mord och liknande. Vid tillfällen då polisen grep en medlem ställdes obegränsade medel till medlemmens förfogande, både juridisk hjälp, politiska ingripanden och mutor till jurymän och vittnen.

Den andra stora mafiaemigrationen började omkring 1920. Benito Mussolini startade 1924 ett veritabelt korståg mot den sicilianska maffian. Med hjälp av sin diktaturstats maktmetoder kunde han fånga många av ledarna. Vid 20-talets slut hade han minskat organisationens öppna verksamhet till en nivå som den varken förr eller senare har haft. Han var dock inte fullt så framgångsrik som propagandan velat göra gällande. En del medlemmar förutsåg vad som skulle hända och gick med i fascistpartiet varifrån de myglade sig vidare i hierarkin.

Snabbtänkta och företagsamma maffiamän undslapp den italienska rättvisan genom att emigrera till USA, ofta då illegalt.

SPRITFÖRBUDET I USA

Samtidigt som dramatiska förändringar ägde rum i hemlandet, beslöt man i USA 1920 om ett spritförbud. Genom att göra en populär vara olaglig skapade lagen stora vinstmöjligheter för

den som var villig att bryta mot den. Och maffian var mycket villig. Många ansåg det inte vara olagligt att dricka sprit eller besöka lönnkrogar, ens bland alla de som röstade igenom förbudet. Under förbudstiden uppstod en systematisk korruption av brottsbekämpare på alla nivåer, ett system som delvis lever kvar idag. Med hjälp av smuggling och hembränning kunde maffian göra enorma vinster genom ett nät av tillverkare, smugglare och lönnkrogar. Hela kedjan från källa till konsument behärskades vanligen.

Under den här perioden hade maffian interna problem. Ofta förekom gangsterkrig om territorier med andra gangsterligor. Kända namn under den här perioden var Bugsy Siegel, Al Capone, Vito Genovese, "Lucky" Luciano med flera. På grund av spritförbudet blev de levande legender.

ORGANISERAD DELNING

i Cleveland 1928 samlades ledarna för första gången. Brottsligheten började organisera sig. Vad som diskuterades då vet ingen utom de som var där, med ett resultat var att maffian började bli fastare. Man kan säga att maffian i USA på allvar bildades då i och med att familjerna började dela upp landet mellan sig.

Året efter hölls en uppföljning av Clevelandmötet, men denna gång i Atlantic City. Territorier delades upp, inflytelsezoner stakades ut, gamla fejder glömdes, allt för att stärka organisationen. I Atlantic City bildades också Murder Inc. Nu kunde bestraffningen av avhoppare och tjallare skötas effektivare. I fortsättningen sköttes aldrig morderna av folk från platsen, utan bödlarna hämtades över från någon annan stad. Dessa skötte jobbet som anonyma främlingar, utan någon risk att påverkas av känslomässiga band med offret. Trots sin hantering glömde Murder Inc. inte bort att hålla på maffiatraditionerna. Om offret var en maffiabroder fick han det så trevligt som möjligt de sista timmarna. Han fylldes med vin och mat tills han nöjd och mätt och på gott humör fick sitt nådaskott, varefter bröderna i from vördnad inför hans minne lät skäggstubben växa från dödsdagen till begravningsdagen. En icke-mafioso blev emellertid inte lika hänsynsfullt behandlad. Av säkerhetskäl måste angreppen vara absolut dödande.

DIVERSIFIERING

De enorma vinsterna på illegal sprit gjorda att maffian kunde köpa legala företag för att dölja dem. Vinsterna användes även till andra verksamheter och korruptionen av poliser, politiker och alla däremellan. 1933 upphävdes

spritförbudet men maffian hade redan tidigt utökat verksamheten till andra illegala marknader som nummerlotterier, spel och narkotika. Samtidigt började maffian bli helt legala delägare i bryggerier, export-importfirmor och andra företag. Listan kan göras lång.

Under 30-talet var fackföreningarna en stor inkomstkälla. Här befann sig maffian på båda sidorna; de hjälpte företag som ville undvika att fackföreningar bildades, och de erbjöd de fackföreningar som redan fanns sådana tjänster som att hota företagsvakter och att avskräcka strejkbrytare. Vid 30-talets slut hade den organiserade brottsligheten infiltrerat både företagen och facken. Maffian utnyttjade även federal lagstiftning för att bilda egna fackföreningar som med lagens skydd användes i utpressningsändamål.

Nästa årtionde inleddes med en process mot män ur Murder Inc. Trots att en stor mängd uppgifter om maffian kom i dagen "överlevde" Murder Inc rättegången och existerar än idag, även om morderna numera utförs som "försvinnanden" snarare än regelrätta avrättningar. Samtidigt blev hasardspelet en jätteaffär, och över hela USA växte illegala kasinon upp. När sedan myndigheterna började komma dessa på spåren flyttades den verksamheten till platser där spel var legalt, framförallt Reno och Las Vegas i Nevada. Under krigsåren 1942-45 blomstrade narkotikaförsäljningen, sprithandeln och handeln med ransonerade varor, så gamla spritruiter kom återigen till användning, både för sprit- och narkotikasmuggling. Stora förtjänster gjordes även på försäljning av ransoneringskort. Dessa var äkta varor som korrumpierade statstjänstemän skrev ut.

PROCESSER

1951 drog Tennessee-senatorn Estes Kefauver igång vad som skulle bli en sjutton månader lång utredning om den organiserade brottsligheten, med offentliga förhör som sändes i TV. För att få förhören till stånd användes taxeringsuppgifter. Många av de utfrågade hänvisade till konstitutionens femte tillägg för att slippa vittna. Det femte tillägget innebär att man kan vägra att besvara frågor som kan avslöja att man har gjort sig skyldig till brottsliga handlingar. Kefauver kom fram till slutsatsen att ett landsomfattande, brottsligt syndikat existerade, bestående av en koalition av samarbetande grupper under ledning av en internationell organisation. Han fann bevis för en omfattande politisk korruption och en storskalig kontroll av legala företag.

Stränga straff för narkotikabrott infördes 1956. I och med det drog maffian ner på den verksamheten men upphörde inte med den. Det ledde ändock till ett möte i staten New York året därpå. Polisen misstänkte att det kunde pågå olagligheter hos den person som höll i mötet, och när de kom dit möttes de av en egendom som var smockfull med lyxbilar, och av tjugtals med elegant klädda män som genast försökte fly från platsen. Med hjälp av förstärkningar och vägspärrar kunde lokalpolisen gripa 63 personer som alla hade besökt mötet. Av de gripna hade 50 st blivit gripna vid något tidigare tillfälle och 23 hade avtjänat fängelsestraff.

1963 var maffian åter på löpsedlarna. Joseph Valachi, en medlem sedan 1930 beskrev under en vecka i vittnesbåset hur organisationen fungerade, och han pekade samtidigt ut hundratals medlemmar. Valachis vittnesmål anses som det hårdaste slaget hittills mot maffian.

Under 70- och 80-talen har det inte hänt mycket. En del mord har ägt rum men de rättegångar som har genomförts har inte tillfört något nytt om organisationen. En rättegång som har inletts pågår i Palermo på Sicilien.

Organisation

Man kan jämföra maffian med ett stort företag. Organisationsplanen visar hur en normal familj är uppbyggd. Ordet familj är i många fall missvisande. Visserligen är många av medlemmarna släkt genom födsel eller giftermål, men detta brukar endast gälla "företagstoppen" och inte de lägre medlemmarna. Då familjen ägs av medlemmarna, framförallt av de högst uppsatta, kan man ändå se en maffiafamilj som ett rent "familjeföretag".

De största familjerna i USA är i sin tur sammanslutna i ett nationellt råd, bestående av 10-12 ledamöter. Rådet är inte en representativ lagstiftande församling eller en grupp valda ledamöter. Medlemmarna ser sig inte ens som jämlikar. De som har de största familjerna och de största förmögenheterna är också de mest respekterade. Rådet he ingenting att säga till om vad gäller vem som skall boss i en familj. Rådets roll är att reglera förhållandena mellan familjerna och mellan andra kriminella grupper. Alla expansionsplaner måste godkännas av rådet. Närmast kan det nationella rådet liknas vid en intresseorganisation.

Varje familj styrs av en boss vars makt är absolut och aldrig ifrågasätts inom gruppen. Andra namn på honom är Gamlingen, Don, Il Capo eller Rappresentante. Hans rätta namn an-

vänds sällan och då i regel endast av likställda. Han bemöts av stor respekt av familjemedlemmarna, en respekt som sträcker sig långt utöver den vördnad som kommer de flesta ledare till del. Orädda och aggressiva gangstrar kan försättas i tillstånd av krypande skräck genom Bossens närvaro. Denna respekt utgår både från maktpositionen och åldersrätten. Den sistnämnda för med sig att äldre medlemmar av lägre rang bemöts med större respekt än vad rangen berättigar dem till.

Direkt under Bossen befinner sig hans närmaste man, Underbossen eller Sottocapon. Han är en slags vice-direktör som har makten i Bossens frånvaro. Sottocapon vidarebefordrar meddelanden till Bossen, samlar in information åt honom och förmedlar hans order ner genom graderna. Sottocapon kan komma att bli ny boss när den gamle dör eller drar sig tillbaka.

Näste man i maktstrukturen och lite vid sidan av är Rådgivaren, Consigliere. Han är en äldre "statsman" med högt anseende och som kan ge råd åt Bossen och andra medlemmar i familjen. Rollen som Consigliere är en ren stabstjänst och råden har inte den tyngd som ligger i en order eller ett beslut. Rådgivaren är ofta en delvis pensionerad medlem som aldrig själv blev Boss, men som åtnjuter stor respekt. Han är en livs levande uppslagsbok i brott. Råden, som ofta är baserade på historiska procedurfall, förväntas återspegla Bossens synpunkter så som den nära medarbetare och förtrogna han är. Han stora betydelse ligger i att försvara och bevara hedern. Det är fortfarande mycket viktigt med hedern inom och mellan familjerna, och allt som oftast har familjer decimerats genom blodsfejder.

Som näste man i rangordningen kommer Löjtnanten, Caporegima eller Capodecima. Löjtnanterna är det *aktiva* styrande skiktet, officerarna om man så vill, mellan Bossen och de vanliga medlemmarna, "soldaterna". Han för ofta befäl över mellan 10 till 25 man beroende på familjens storlek.

Under Caporegiman hittar man den vanlige soldaten. Han kan på egen hand vara ledare för ett gäng som sysslar med brottslig verksamhet, vilket gör att de allra lägsta brottslingarna inte är medlemmar i maffian, men likväl kan kontrolleras av en maffiafamilj. Den här långa kedjan gör att det är ytterst svårt att bevisa sambandet mellan Bossen, som planerade brottet, och den enkle brottslingen som utförde det.

Rekrytering

Eftersom maffian sysslar med olaglig verksamhet är rekryteringen mycket viktig. När man söker nya medlemmar kan man knappast hitta dem på universitet eller högskolor. Det bästa stället att finna nya medlemmar är i storstädernas slumområden, där det finns kandidater i överflöd. I slumområdet befinner sig maffians rekryteringsmän (i regel soldater) och dessa för sig på ett sätt som märks; de kör omkring i stora flotta bilar och strör pengar omkring sig. Det ska märkas att "brott lönar sig". Värvaren blir för många lokala kriminella en symbol för en som har höjt sig över sitt ursprung utan en svår och dyrbar utbildning, och utan några krav på det som det vanliga samhället har stakat ut som den enda vägen till framgång. Till skillnad från andra som har nått framgång kommer även den förmögne gangstern tillbaka "hem" till sina gamla trakter. I vissa fall lämnar han den kanske aldrig.

För att kunna komma i fråga måste den blivande medlemmens duglighet i att utföra brott bevisas. Följande tre villkor bör han därför ha uppfyllt:

- Han skall ha deltagit i ett rån eller ett överfall där vapen förekom och användes, eller skulle ha använts. I det här fallet brukar värvaren bevaka på avstånd för att se hur det utförs, och för att kunna se hur de olika kandidaterna reagerar i en stressituation. På det här stadiet sorteras de rädda, de våghalsiga och de dumma bort från de som utför sin del av jobbet med en tyst effektivitet.
- Han bör ha varit gripen av polisen någon gång. Det är inget symptom på klumpighet eller dumdrighet, utan en sannolikhet. Han kan ha farit in och ut åtskilliga gånger innan myndighetsåldern redan. Här granskas han igen för att se om han kan hålla tyst. Gripandena har också det syftet att få honom medveten om nyttan av borgenspengar och en bra advokat.
- Det är alltid fördelaktigt om den framtida medlemmen har dömts till och avtjänat ett fängelsestraff. Upplevelsen är ofta ett hårt prov. Väl innanför murarna kommer han att se fördelarna med att tillhöra en kriminell organisation, genom att lägga märke till att dess medlemmar får lättare sysslor och fler privilegier än andra fångar. När han sedan frigges kommer han att märka att de enda som anställer honom utan frågor är den undre världens affärsmän.

Efter det här blir kandidaten arbetare. Hans uppdrag blir än så länge att utan

frågor göra precis det han blir tillsagd. För det mesta anställs och dirigeras han direkt av värvaren.

Maffian lägger stort värde i om en medlem besitter flera olika expertkunskaper, så att om någon skulle gripas som inbrottstjuv sedan kanske kan ägna sig åt spel någon annanstans. En sådan medlem kan också "gå under jorden" periodvis för att arbeta lagligt inom något maffiakontrollerat företag.

I den takt medlemmen utvecklas får han större befogenheter. Från att vara en arbetare kan han bli en soldat. Han får större myndighet, och större resurser ställs till hans förfogande som till exempel att han kan få befäl över en liga. Han arbetar i princip som en egen företagare, med skillnaden att han delar vinsten med maffian.

Formellt kan man bara bli medlem efter en mycket lång tid, i regel enbart efter någon annans död eller uteslutning. När någon blir full medlem innebär det dock en mängd fördelar, varav den viktigaste är beskyddet. Han kan till exempel starta en ny rörelse i vetskaper att ingen konkurrens utifrån kommer att tolereras.

På det här viset stiger han högre upp i organisationen. För att bli mer än en soldat krävs att man inger och får ett stort förtroende. Soldaterna väljer ofta löjtnanterna och ur dessa väljs en underboss. Bossen väljs dock ut på helt andra grunder, vilka skiftar från familj till familj.

Maffian vänder sig dock ändå till universitetet för att få tag på folk som har högre specialutbildningar, till exempel inom datateknik, ekonomi och juridik. Sådana människor kan uppenbarligen inte visa sina talanger genom vanlig brottslig verksamhet, utan dessa accepteras som hemliga medlemmar utan kriminell belastning. De kan inneha förtroendeposter där de kan ha ett stort värde för maffian.

Maffians lagar

Som alla verksamheter har maffian också sina egna regler och lagar. Dessa reglerar maffiamedlemmarnas förehavanden och relationer mellan varandra. I många fall skiljer sig dessa lagar från det etablerade samhällets. Maffians lagar är det skydd som hindrar att organisationen förintas. Grunden för de mycket enkla lagarna kallas *Omerta*, eller Tystnadens sammanväring.

- En mafiosi måste alltid hjälpa en broder som har råkat illa ut, även om det innebär att han sätter sitt eget liv eller sin egen förmögenhet på spel.
- En mafiosi måste blint lyda alla de befallningar han får från rådet av äldre bröder.

- En mafiosi måste betrakta alla utomståendes försyndelser mot en broder som en försyndelse mot honom själv och maffian, och skall hämnas den.
- En mafiosi får aldrig vända sig till polisen, domstolarna eller någon som helst statlig överhet för att få gottgörelse.
- En mafiosi får aldrig erkänna att brödraskapet existerar, diskutera dess verksamhet eller heller avslöja namnet på någon broder.

Brott mot någon av dessa lagar är belagt med dödsstraff. Förutom omertan finns det en del allmänna regler som i vissa fall är utvecklade ur omertan. Dessa är:

Tystnad

Denna regel har tillkommit i skyddssyfte. Det är en fördel att motståndarna vet så lite som möjligt.

Organisationen före individen

Detta innebär att en medlem skall hålla tyst och ta ett eventuellt straff. Han är oviktig jämfört med organisationen. Om han håller tyst kommer borgenspengar och advokater att uppenbara sig. Brott mot den här regeln kan innebära från uteslutning till mord. För medlemmen fängelsestraff får han oftast lättare uppgifter. Hans familj blir omhändertagen under fängelsestraffet.

Medlemmars familjer är okränkbara

Regeln skyddat maffian internt från vendettor, då sådana brukar uppkom-

ma efter intermezzon mot familjer. Interna stridigheter är inte alls bra PR-mässigt. Regeln förhindrar att medlemmarnas familjer dras in i eventuella konflikter.

Avslöja ingenting för din hustru

Det finns flera skäl till denna regel. För det första kan medlemmen bryta med sin hustru, och då är det viktigt att hon inte vet något som kan användas mot medlemmen. Om hustrun är okunnig om verksamheten dras polisens intresse bort från henne och resten av familjen. Den allmänna inställningen att affärerna inte skall diskuteras med ens hustru utgår från en önskan att avskilja hemmet från kriminella aktiviteter. En medlems hem är förbjudet område för alla utom släktingarna och de närmaste affärskontakterna.

Inga kidnappningar

Regeln har sitt ursprung i de federala lagarna. Då kidnappning är ett federalt brott utreds det av FBI.

Man slår inte en annan medlem

En regel för att undvika att interna vendettor skall uppstå ur eventuella misshälligheter medlemmarna emellan. Förbudet mot våld innebär också ett förbud mot tvång och terror mot andra medlemmar.

En order skall åtlidas

Trots att denna regel är självklar är den mycket mer omfattande än motsvarande bestämmelser i andra orga-

nisationer. En order skall inte bara åtlidas, den skall utföras väl. Det räcker inte med att bara följa ordern bokstavigt. Detta gäller även när en order inte är detaljerad eller självklar. Ofta kan en medlem få en vag order för att åstadkomma en möjlighet att se hur medlemmen löser svåra uppgifter.

Alla dispyter går vidare högre upp

Alla tvister som är tillräckligt allvarliga skall hänskjutas till högre ort. Det rör ofta ärenden om affärsmetoder, försäljningsområden och liknande. Regeln är till för att man skall kunna lösa problemen innan de blir allvarliga. En följd av regeln är att en medlem som skall starta en ny verksamhet tar kontakt med sin boss för att kontrollera att han inte inkräktar på någon annan medlems eller familjs verksamhetsområde.

Var alltid rakryggad

En rakryggad medlem är en som lever, och dör, för maffian. Han håller tyst inför polisen, etc. Hans "heder" är oklanderlig; han är en man som man kan lita på.

Slutord

Detta kan sägas vara det viktigaste om maffian. Det är svårt att göra en helt klar bild av den, för varje familj skiljer sig från de övriga. Brottsbekämparna känner egentligen till väldigt lite om organisationen. Det enda man kan säga är att maffian är en omfattande, svår och sammansatt motståndare.

TALISMAN

Du färdas i ett land som en gång styrdes av en mäktig magiker. Han är död och hans stora makt har vittrat bort. Men sagorna hävdar att den djärve som kan bemästra landets alla faror och återfinna trollkarlens legendomspunna Härskarkrona, kommer att få samma makt och bli landets härskare. Dessa berättelser har lockat dig att söka efter kronan.



I spelet väljer du en rollperson med unika förmågor och egenskaper, alltifrån troll och likätare till sierska eller magiker. Under sökandet kommer du att ställas inför mäktiga fiender, upptäcka vänner på oväntade platser och finna märkliga varelser och magiska föremål. Du måste kunna bedöma när du ska hjälpa dina medspelare och när du ska kämpa mot dem.

Endast den som slutligen har kraft nog att bege sig in i landets mest farofylla region, kan finna Härskarkronan och därmed ensam bli landets härskare.



I vår värld trodde man under en mycket lång tid att jorden var världsalltets centrum och att runt dess glob roterade solen, månen, planeterna och fixstjärnorna. Denna världsbild kallas geocentrisk och beskrevs under hellenistisk tid av den store astronomen Ptolemaios från Alexandria. Först på 1500-talet förkastades teorin av Kepler och Kopernikus.

Altör

I planetens Altors universum är däremot denna världsbild sann. I universums mitt svävar Altör, dess enda normala värld. Altör är ett perfekt klot, något mindre än jorden. Planeten skiljer sig dock från jorden på flera punkter. Klimatet är helt annorlunda än jordens. Vid nordpolen härskar en förlamande köld. Ju längre söderut man färdas, desto varmare blir det och vid sydpolen är hettan näst intill mördande. Exakt varför det förhåller sig på detta sätt vet endast gudarna.

Altör har många kontinenter av olika slag spridda över det hav som täcker större delen av dess yta. En av dessa kontinenter är Ereb. Den ligger på östra halvklotet, strax norr om ekvatorn och har ett europeiskt klimat. Landet Jihpun ligger på ungefär samma breddgrad, fast på planetens andra sida.

Altors atmosfär tunnas av ju längre från dess yta man kommer, men detta sker långsammare än på jorden. Fortfarande på tjugo kilometers höjd över marken är det möjligt för en människa att klara sig. Temperaturen sjunker inte heller med stigande höjd. I lufthavet svävar många olika ting, däribland ön Caranor, silveralvernans hem.

GUDARNA

Altör skapades någon gång i ett fjärran förflutet av många gudar och dessa försåg planeten med växter, djur och intelligenta varelser. Som gudar brukar spelar även Altors herrar ett evigt spel med planeten som bräde.

Men enligt de flesta profeter har gudarna en mycket viktig, underförstådd överenskommelse: de uppenbarar sig aldrig personligen på planeten, utan agerar genom ombud. Dessa ombud kan vara personer eller opersonliga naturkrafter. Orsaken bakom detta är mycket enkel; om gudarna skulle ingripa personligen löper planeten stor risk att förintas av de krafter som då skulle släppas lösa.

GUDARNAS KAMP

Altör karaktäriseras enligt de flesta av Erebs religioner av en långsam, men inte mindre oförsonlig; kamp mellan köldens och hettans gudar. Dessa påstås sträva efter att utsträcka sin makt

EREB ALTÖR UNIVERSUM

Anders Blixt, Erik Granström
och Leif Eurén

över en så stor del av planetens yta som möjligt. Kontinenten Ereb, Jihpun och många andra länder ligger nära köldgudarnas domäner och när dessa tillväxer i makt står istid för dörren.

För att bibehålla ett drägligt klimat för sina dyrkare sägs många gudar försöka balansera kölden och värmen mot varandra. Detta metafysiska maktspel är mycket viktigt för planetens invånare.

Himlakropparna

Runt Altör kretsar tre observerbara, klotformade himlakroppar: Luna, solen och Raukhra och dessutom fixsfären, där stjärnorna är fästa. Inga normala varelser kan leva på dessa himlakroppar. Luna, solen och Raukhra är alla betydligt mindre än Altör till storleken.

LUNA

Närmast Altör kretsar månen, även känd som Lúnia eller Luna. Denna himlakropp tar ca 24 timmar på sig att kretsa ett varv runt planeten. Den exakta omloppstiden varierar med upp till ett par timmar av orsaker som de vise ännu inte känner till. Det tar en månad för Luna att vrida sig ett varv kring sin egen axel.

Luna har en svart sida och en lysande sida. Den lysande sidan liknar ett ansikte och den allmänna tanken är att himlakroppen är en gudom som för evigt vandrar sin oregelbundna bana över världen och som ibland skänker natten ljus. Skillnaden mellan Lunas och solens ljus, är att Luna inte skänker någon värme; hennes ljus är fritt från detta element. Luna sägs nämligen vara en vän till köldgudarna, även om hon själv inte hör till deras skara, ty utan köldgudarnas skydd skulle månen ha förbränts till stoft av solens strålar.

SOLEN

Livgivaren och ljusskänkaren är en av de viktigaste gudomligheterna på Altör. Den är en värmemakt som kretsar

runt Altör i en bana strax utanför Lunas. Det tar exakt 24 timmar för den att färdas ett varv runt världen.

Solen är en ständig schackpjäs i spelet mellan köld och värme. Värmens gudar försöker pressa solens bana norrut så att den lyser på allt större delar av norra halvklotet och skingrar köldens kraft.

Köldgudarna hatar solen och ser den som sin största fiende. De anstränger sig till det yttersta att pressa solens bana mot söder. Allra helst skulle de vilja utsläcka solens kraft fullständigt och kasta Altör i en evig iskyla, där deras makt skulle vara oinskränkt och där endast Lúnia skulle skänka ljus.

RAUKHRA

Ytterligare en viktig himlakropp kretsar kring Altör, den onda Raukhra. Denna himlakropp lyser med ett ständigt blodrött och kallt sken. Dess bana är en mycket utsträckt ellips som gör att den endast är i Altors närhet några gånger per årtusende och under resten av tiden förvisas månen till rymdens eviga tomhet. Men dessa tidpunkter är alltid fyllda av stor ondska. Till exempel strök Raukhra mycket nära Altör under den Tredje Konfluxen. När Röda Månen kan skymtas för blotta ögat på Altors natthimmel samlas dess invånare vid kultplatserna och uppsänder böner till gudarna om frälsning undan Raukhras makt, ty endast dyrkare av svarta, onda gudar fröjdas över det röda ljusets förbannelser.

Raukhras bana är mycket oregelbunden och inte ens de främsta bland stjärnskådare har skapat en ekvation som kan förutse när den närmast kommer att återvända till Altors närhet. Detta har fått många visa män och kvinnor att tro att Raukhra är en kaosmakt, vars mål är planlös förödelse och ordningens undergång. Sanningen är förborgad i gudarnas värld.

Ytterligare

himlakroppar

Det finns berättelser om fler himlakroppar som en gång i tiden kretsade kring Altör, t.ex. Azuria, även känd som Blå Månen, som enligt havsfolkens myter skänkte dem ljus under natten. Azuria löpte i samma bana som solen, 180° från dess position, och förintades i samband med den Första Konfluxen.

Det är också möjligt att gudarna, vars vägar är outgrundliga, en gång i framtiden kommer att framskapa ytterligare kroppar på Altors himmel till förundran eller skräck för dess invånare.

SHAKHORA

Vissa mörkerkulturer hävdar att det finns en svart måne, Shakhora, synlig endast för kultutövarna, och som skänker dem krafter i kampen mot ljuset. Dess existens är svår att fastställa genom observation, men de vise misstänker att den verkligen existerar och att den kretsar strax utanför solen. När den är "synlig" på himlvalvet lär mörkergudarnas sändebud få ökade krafter från dess svarta "sken".

KOMETER

Kometerna är skräckinjagande jättekäcken i skyn, enligt religiösa ledare

frammanade av gudarna som budskap till deras dyrkare. En komet dyker alltid upp överraskande, sveper nära Altors yta och försvinner sedan för evigt ut i tomheten. En komet återkommer sedan aldrig igen till Altor.

FIXSTJÄRNORNA

Universums yttersta gräns är fixsfären, ett klot som helt omsluter världsalltet. Det ligger mycket långt från Altor, men ingen vet exakt hur långt. På dess yta finns lysande kroppar, stjärnorna, vilka intar fasta positioner i skyn. Med hjälp av dessa kan man

finna väderstrecken och navigera om natten.

Vissa stjärnor har dock lossnat från sina platser och rullar fram över fixsfärens yta i fasta, förutsägbara banor. Dessa stjärnor kallas planeter.

Många religioner hävdar att planeterna är gudamakter som av egen vilja brutit sig loss från fixsfären och sedan cirklar runt i universum. Det finns också legender om hur gudar har lyft stora hjältar till fixsfären och givit dem boningar där. Dessa hjältars ryktbarhet lyser sedan så starkt att man kan se dem. Huruvida dessa påståenden är sanna eller bara sagor är omtvistat.

SPRÅK

av Anders Blixt

Det talas många språk i Erebus, men vissa är viktigare än andra. Jag har blivit tillfrågad om språkregler. Ännu är jag inte redo att ta itu med de övergripande, allmänna reglerna, men i denna artikel skildras de två viktigaste språken i Erebus, det mänskliga allmänspråket *jori* och älvfolkens *satenu*.

JORI

Jori härstammar från det språk som talades i det forna Jorpagna och som under dess storhetstid spreds över hela södra och västra Erebus. Det har blivit modersmål i alla länder från Felicien i sydöst till Trakorien i nordväst och den region som ligger sydväst därom. Där förekommer ett otal, mer eller mindre begripliga dialekter av språket. Jori är modersmål även för de minotaurer, halvlängdsmän och ankor som lever där.

Dessutom är jori ett viktigt språk bland handelsmän och resenärer, och även i avlägsna byar i Krun, på Samkarna (kontinenten söder om Erebus) och på andra fjärran ställen finns det personer som behärskar en smula jori för att kunna tala med tillresande köpmän.

I spelet representeras jori av svenska. Ofta verkar joriord vara ålderdomliga. Detta ska motsvara den jori som talades i Jorpagna under dess storhetstid. För många sentida personer framstår just denna ålderdomliga version av språket som ädlast (jfr bruket av latin efter Roms undergång) och man ser ned på vardagsspråket. En mängd specialtermer har lämnats översatta, ibland för att det inte finns något svenskt ord och i andra fall för att skapa större fantasy-prägel.

Kort uttalsguide

Bokstäverna har för det mesta samma ljudvärde som på svenska; z är dock

ett tonande s-ljud som i engelska, och "u" och "o" uttalas oftast som i tyska. Dessutom förekommer ett antal bokstavskombinationer: "sh" = sj, "kh" = tyskt ach-ljud, "ch" = engelskt ch-ljud, utom i vissa ålderdomliga ord där "ch" = k, "th" = läspljudet i engelska "thin". Bokstäverna g och k har alltid hårt uttal. Betoningen faller för det mesta på ordets första stavelse. Cirkumflex (^) markerar en mycket lång, betonad vokal. Sådana vokaler dubbeltecknades ofta i äldre jori. Apostrof (') betecknar en obetonad vokal (vanligen "e") som inte längre uttalas. I oklara fall anges uttalet inom hakparenteser invid ordet (t.ex. den trakoriska orten Chrachz [kraks]).

När du ska uttala fraser eller ord på jori, försök då att efterlikna tyska eller kanske hellre isländska, ty dessa två språk ligger tämligen nära jori när det gäller satsmelodi. Undvik engelsk påverkan, då engelskliknande vokaler och satsmelodi inte existerar inom det joriska språkområdet.

Stavning

Stavningen av joriska ord är allt för ofta osystematisk och i namn förekommer ibland överflödiga bokstäver som inte uttalas (t ex h i "lh"). Detta är en återspeglings av det sätt på vilket man skriver jori. Språkets alfabet är den joriska runraden, en uppsättning på ca 30 tecken, som vart och ett symboliserar ett visst ljud. Fastställda skrivregler saknas och folk skriver för det mesta som det låter. Den jorpagniska jorins högtidliga stil eftersträvas dock av många lärda och de har en ovana att "försköna" skriften med extrabokstäver och ålderdomliga former

SATENU

Detta språk talas av teni, Altors alla älvfolk, och är skapat av Tevatenu, Moder Jord (livskraftens gudinna). Språket saknar dialekter och föränd-

ras mycket lite med tiden, främst genom att nya ord tillförs. Satenus stabilitet har gjort det mycket populärt bland lärda män, eftersom texter på detta språk är fullt begripliga överallt och i alla tider.

Det främsta problemet för en dödlig när det gäller satenu är att dess begrepps värld är mycket annorlunda. Den framstående berendiske animisten Gregorius den Röde skrev en gång följande tankvärda ord: *Varje språk är unikt; det innehåller begrepp och tankar som inte är omedelbart överförbara till andra språk, även om man kan göra en ordagrann översättning. Hur mycket större är då inte problemet när jag ska göra en översättning från ett främmande släktes mångfacetterade språk till vårt mänskliga jori. Människors sinnen, tankar och inre liknar inte älvfolkens, och detta återspeglas givetvis i de språk vi talar. En människa uppfattar sin omvärld med språket som redskap. Fenomen som inte täcks av språket kan upplevas, men inte förklaras och kan inte heller förmedlas till andra.*

Kort uttalsguide

Satenu är ett mjukt, behagfullt språk, med få sträva väsljud och en hög frekvens vokaler. Språkets uttal, betonningsregler och satsmelodi påminner en smula om italienskans. Ljudvärdena är nedtecknade efter svenska regler, med undantag för "w" som uttalas på engelskt maner och "u" och "o" som uttalas som i italienska.

Stavning

Satenu skrivs med ett ornerat och behagfullt alfabet med ca 30 tecken. Varje tecken står för ett visst ljud i språket. Satenu har vissa givna stavningsregler som är fastlagda sedan urminnes tider, men dessa är mycket enkla eftersom skriften ligger mycket nära uttalet.

BUTIKSGUIDE

KARLSTAD

ROLLSPELSSPECIALISTEN
I KARLSTAD

**Leksaks
Huset** 15

TELEFON 054-110215
DROTTNINGGATAN 15
(INGÅNG ÄVEN V. TORGGATAN)
KÖPMANNAVARUHuset

HAR DU FRÅGOR ELLER
ÖNSKEMÅL? TITTA IN TID
TORS 1600-1800 ELLER LÖRD
0930-1400

TRADITION TRADITION TRADITION TRADITION

Hot-line
Ring 08-61 17 05
för senaste nytt
på spelfronten.

SPELSPECIALISTEN
TRADITION

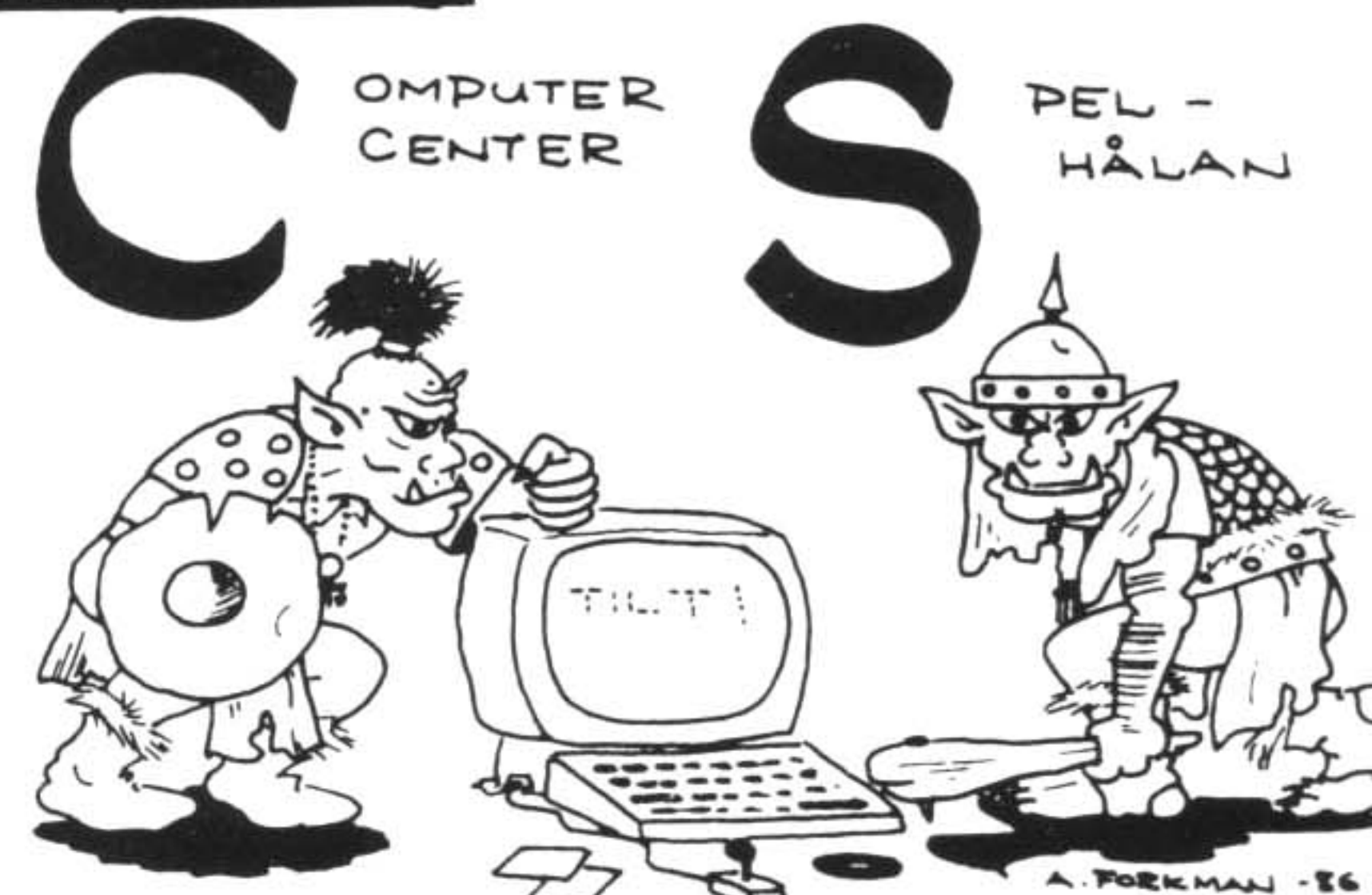
GYLLENHuset
581 03 LINKÖPING
TEL 013 - 112104

SKANDINAVIENS
STÖRSTA
SPELSORTIMENT

VI HAR ÄVEN POSTORDER

TRADITION TRADITION TRADITION TRADITION

MALMÖ



Stort sortiment av:
rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar,
dataspel, tillbehör, sydsveriges största
sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040 - 23 03 80

NORRKÖPING

**JOKERN
SPEL & HOBBY**

VI HAR ALLT:
ROLLSPEL
KRIGSSPEL
FIGURER
TÄRNINGAR
MED MERA



POSTODER: SKRIV ELLER RING 011-13 10 30

JOKERN SPEL & HOBBY
HOSPITALSGATAN 7, 602 27 NORRKÖPING
MÅND-FRED 10.00-18.00 LÖRD 10.00-13.00

YALARING I NY SKEPNAD!

STOCKHOLM

**VUXENSERIER
SF - FANTASY**

ÄVEN EGEN IMPORT

Beställ vår stora postorderkatalog med över 1000 titlar!



Renstiernas gata 14, Tel: 08-42 69 98
Postadress: Box 6519, 113 83 Stockholm

STOCKHOLM

SF-Bokhandeln

Specialist på Science Fiction,
Fantasy & Skräck

500 titlar på svenska
1500 på engelska

Stor antikvarisk avdelning

Öppet:
Måndag - Fredag 15.00 - 19.00
Lördag 11.00 - 15.00

POSTORDER! Skriv efter katalog!

SF-Bokhandeln, Atlasgatan 8,
113 20 Stockholm (08/30 28 62)

TRADITION TRADITION TRADITION TRADITION

Hot-line
Ring 08-61 17 05
för senaste nytt
på spelfronten.

SPELSPECIALISTEN
TRADITION

HUMLEGÅRDS-
GATAN 13
11446 STOCKHOLM
TEL 08-619301

SKANDINAVIENS
STÖRSTA

VI HAR ÄVEN POSTORDER

TRADITION TRADITION TRADITION TRADITION

SUNDSVALL



Allt i spel och tennfigurer.
Bra priser.

Effektiv postorderhantering:
alltid leverans eller besked inom
24 timmar.

Tel: 060/17 55 22 Öppet:
Storgatan 31 Vardagar 1200-1730
852 30 Sundsvall Lördagar 1000-1400

UPPSALA

**Allt till Drakar & Demoner,
Mutant och Chock.**

Äventyr, tärningar, figurer, etc.

Vi har även en del engelska spel.
T. ex. D&D, AD&D, MERP etc.

Bästis



Vaksalagatan 9
tel 1426 20

St. Persgatan 16
tel 14 34 25

UPPSALA

HOBBYSPEL

STORT SORTIMENT - LÅGA PRISER

- »Krigsspel
- »Rollspel
- »Fantasyspel
- »Science-fictionspel
- »Speltillbehör m.m
- »Litteratur
- »Tidskrifter
- »Figurer

Butik och postorder. Du får våra aktuella pris-
listor mot 4:40 kr i frimärken.

HOBBYHuset

Box 2003 Skolgatan 7 750 02 UPPSALA
018 - 11 15 90

UMEÅ

LEKBITEN

**Bäst i Sta'n
på SPEL**

Kungsgatan 67, Umeå Telefon 090/11 09 09

LEKBITEN

VÄSTERÅS

Vi har fullt sortiment av svenska spel.

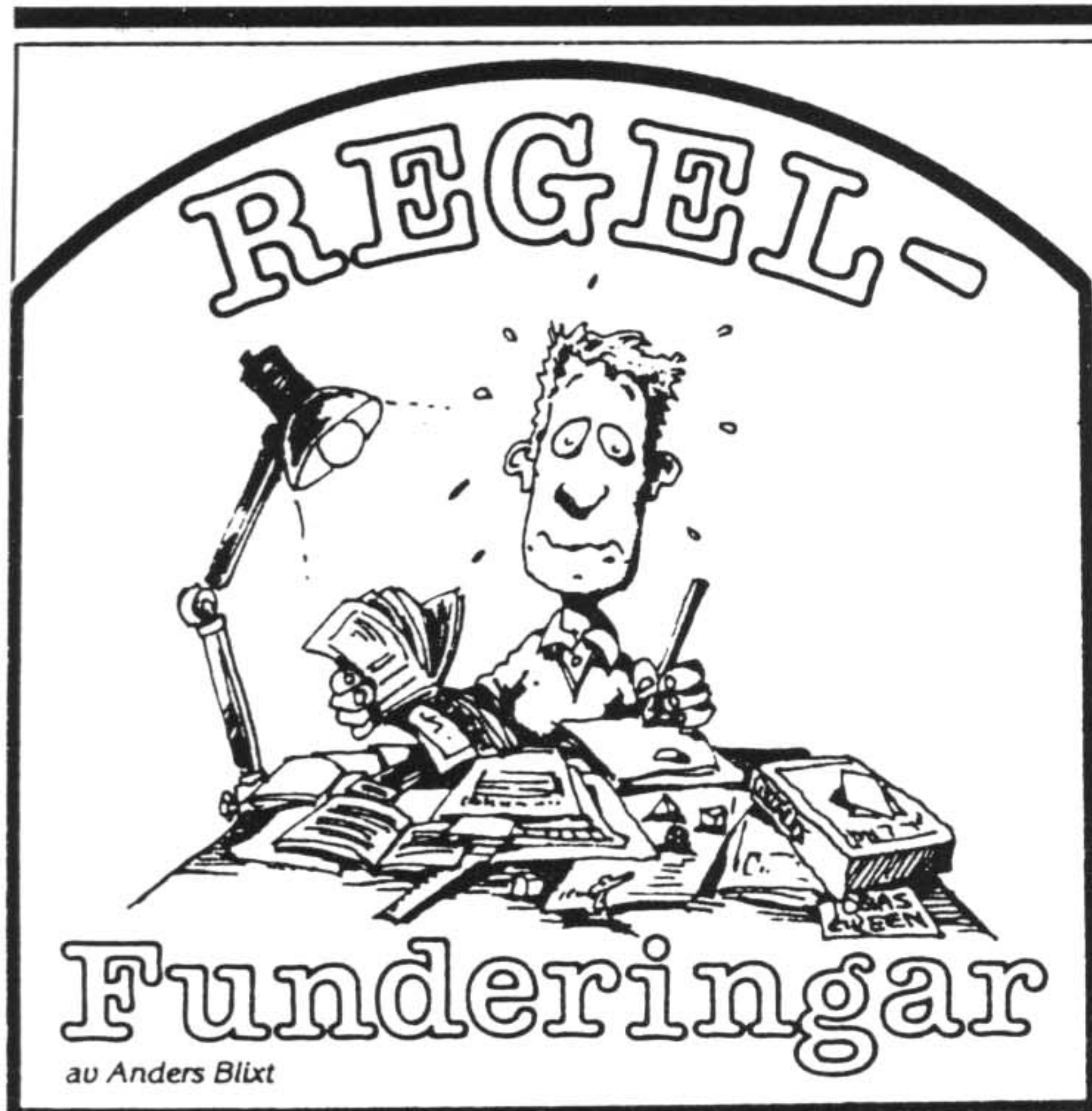
Det mesta av det bästa till D&D och
AD&D och övriga amerikanska roll-
spel.

Vi har även konfliktspel från bl a
Avalon Hill, Victory Games och GDW.

Figurer, tärningar, m. m.

Zetterlunds

LEKSAKER och HOBBY
Stora torget 2, 722 15 Västerås
Tel. 021 - 13 14 81, 13 14 91



BLIXTens mål

Om man nu bortser från alla fåniga skämt om mitt namn så har Daniel Bernhoff ställt mig frågan vilket mål besvärjelsen BLIXT väljer ut. "Besvärjelsen skapar en blixt som slår ut från trollkarlen och träffar det mål som står närmast framför honom."

PROBLEM 1 — FRAMFÖR

Vad är "framför honom"? Jo, framför avgränsas av en vinkel på 45° åt vardera sidan från trollkarlens bröstorg.

PROBLEM 2 — MÅL

Vad är ett mål? För att undvika att träffa vad som helst så måste ett mål

ha minst STO 1. Men stolar och bord är ointressanta att träffa och därför måste vi definiera bort dem också. Ett mål är ett föremål eller en varelse med minst STO 1 och som rör sig vid det tillfälle magikern kastar besvärjelsen.

Vad hörs?

Daniel har också givit mig synpunkter på reglerna för att lyssna i Expert och jag citerar honom därför i stort sett ordagrant. Hans tankar är väl värda att testas av varje SL.

Om summan för modifikationerna är positiv behöver man inte slå ett färdighetsslag utan lyckas automatiskt. Detta gör att det är en enorm skillnad på +1 och 0, särskilt om man bara har baschans i Lyssna.

Detta kan avhjälpas genom att man adderar 10 till alla modifikationer för avstånd och så lyckas man automatiskt om summan är +19 eller mer.

Exempel: En person med Lyssna 8 befinner sig 60 meter från en ljudkälla vilket enligt tabellen ger en modifikation på -3. Vi lägger till 10 och får +7. Summan av de övriga modifikationerna är -5. Slutresultatet blir 8+7-5 = CL 10. Om man använder de ursprungliga reglerna skulle CL varit -8.

Hjälte, vem då?

Hjältereplerna har mottagit en hel del kritik och jag erkänner att om jag hade skrivit dem idag så hade jag gjort en fundamental förändring. Jag anser numera att man inte bör bli hjälte genom att vara mycket skicklig, dvs ha höga FV. Hjälte blir man genom att utföra hjältedåd.

Om man ska bli hjälte genom höga FV bör dessa begränsas genom att man stryker sådana färdigheter som man kan träna hur långt som helst, dvs främst lärdomsfärdigheter. Lämpliga färdigheter är nog snarare strids- och vildmarksfärdigheter.

Vad är då hjältedåd. Det går inte att sätta sig ner och definiera det i detalj. Snarare måste SL avgöra vad som är heroiskt och vad som är vardagligt. Listan i Expert-reglerna ger tips, men inte mer. Det kan faktiskt vara ett hjältedåd att rädda en prins också.

Det finns dock några saker som karaktäriserar ett hjältedåd.

- Det är mycket svårt att utföra.
- De som utför det har riskerat både liv och lem.
- Resultatet ska vara något gott. Det är stor skillnad på hjältedåd och illdåd.

Nu hoppas jag att en massa läsare blir glada av detta meddelande.

Tillägg till Gigants läntagarregler

Gruvor

I ett läns bergsområden kan det finnas 1T8 möjliga gruvor per 100 kvkm. För att få reda på antalet måste läntagaren satsa 5 tl på prospektering, vilket tar 1 år.

Om läntagaren sedan vill öppna en gruva måste han lägga ner 10 tl på verktyg första året, och sedan betala 20 tl per år i löner och reparationer.

Slå 1T20 för att avgöra typ av fyndighet:

1T20	Fyndighet	Inkomst/år*
1-6	Kol	2T10+10 tl
7-13	Järn	3T6+15
14-16	Koppar	4T6+15
17	Tenn	4T6+20
18	Silver†	3T8+35
19	Guld†	2T20+30
20	Ädelstenar†°	2T20+30

* Minskas med 25% pga transportproblem om väg till närmaste köping saknas.

† Dessa gruvor är så åtråvärda att det är 50% chans per år att 1T8 manip-

lar odisciplinerat rövarinfanteri angriper. Dessutom är det 10% chans för anfall från läntagare, adelsman eller regeringsmakt i grannland om gruvan ligger mindre än 50 km från gränsen (chansen är 40% om grannlandet är opålitligt). Deras anfall består av 1T8+2 maniplar lätt infanteri, 1T3+2 maniplar tungt infanteri och 1T4 lätt kavalleri. Procentsatserna får ändras enligt SLs gottfinnande.

° Slå 1T20 igen: 19 eller 20 = mithrilgruva.

Hamnar

Att anlägga en hamn kostar 10 tl. I en hamnstad kan man ta in 1 gm/inv i tullavgifter. I en viktig handelsköping med minst två torg per 100 invånare och gruvcentrum kan man ta in det dubbla.

Handelsstad

För att en stad skall kunna vara en handelsstad, eller en köping en marknadsköping, måste minst två av följande krav vara uppfyllda:

- Minst två torg per 100 invånare.
- Minst en gruvans försäljning sker i staden.
- Minst 200 ton mat skall säljas till 75% av normalpriset (0,375 tl/ton). I ett land med överproduktion på mer än 50%, säljer bönderna till detta pris i närmaste stad.
- Pärlor säljs till 75% av normalpris.
- Minst två handelsvägar måste leda till staden/köpingen, eller så måste den ha en hamn.

Fördelarna med en handelsstad är att läntagarens popularitet ökar med 1T4 och att han också kan ta ut en tull på 2 tl/torg, 0,5 tl/ton mat, 0,05 tl/invånare och 2 tl/port (det krävs att stadens torg är omgivna av minst en normal kurtin och att portarna bevakas av minst tre man vardera) och hamn.

Nackdelen är att den utgör ett begärligt mål för grannländernas arméer. Det är 10% chans att det otrevligaste grannlandets armé anfaller med så mycket som 1T10+1 maniplar lätt infanteri, 2T3 maniplar lätt kavalleri och 1T4 maniplar tungt kavalleri. Dessutom har de med sig 1T6 krigsmaskiner.

BODY BOMBING

Johan Asplund och Johan Sjöberg



Denna artikel om sporten body bombing började som en sammanslagning av en var från Johan och Johan. Vem som i sammanhanget har skrivit vad är i efterhand mycket svårt att avgöra, framförallt då en stor del av idéerna kan återfinnas hos båda. Avsnitten om body bombingens historia, Big Billy Bob och Wölker Stal Faust är jag dock själv pappa till, förutom ytterligare inslag här och var.

Speltestat och kommit med värdefulla synpunkter, förklarat Mutantregler för den fåkunnige redaktören och delvis skrivit om vissa stycken har Örjan Ohlson och Göran Hallmarken gjort.

— Olle Sahlin

Body bombing uppstod som en konsekvens av att allt storvuxnare deltagare sökte sig till brottningsporten under 2400-talets senare hälft. För att ändå kunna behålla den vanliga brottningen för mer normalstora, beslöts under ett möte i Visby sommaren 2486 att dela upp sportens utövare i storleksklasser, något som alltså inte var praxis tidigare. Supertungvikten, med deltagare på minst 180 kg, kom att locka en större publik än tidigare, då matcher mellan jämnstora individer kunde göras betydligt intressantare.

REGLER

Body bombing har inte särskilt många och komplicerade regler. De etablerade reglerna är som följer:

- En match har ingen förutbestämd tidsgräns utan får hålla på tills någon vinner.
- Man vinner genom att få motståndaren att svimma eller ge upp. En motståndare som är medvetlös i mindre än 30 sekunder räknas fortfarande som obesegrad.
- Inga sparkar och slag är tillåtna. Om sådana ändå skulle förekomma, skall den som delade ut sparken eller slaget tvingas ned på rygg som straff.
- Tillhyggen är inte tillåtna. Den som ändå utnyttjar annat än fasta inventarier att kasta eller dunka mot-

ståndaren mot, blir avstängd i fyra månader.

- En match får bara avblåsas om någon av kämparna svävar i uppenbar livsfara.
- Det finns inga kast och grepp som inte är tillåtna.
- Att döda en medveten motståndare under en match är visserligen beklagligt men betraktas som självförsvar. Att medvetet skada en avsvimnad motståndare, eller en som har gett upp, medför omedelbar avstängning i ett år.

HUR DET GÅR TILL

Färdigheten Body bombing är en ny färdighet i U2 korta vapen/stridskonst, kostnad 3. H-värde och segment spelar ingen roll. SR används för att få struktur på kamperna. Detta är tänkt att fungera på följande sätt: Varje SR består i grunden av ett initiativslag, ett anfall och en parering. Efter varje SR räknar man ut förluster av uthållighetspoäng (se nedan) och eventuella skador, varefter en ny SR börjar. Om ett anfall har lyckats så att den ene brottaren är i "överläge" utgår initiativkastet nästa SR. En SR kan i vissa fall även "byggas på" med en Motattack (se mer om denna nedan). Den tid en SR representerar har i body bombingreglerna förlorat sin vanliga betydelse.

Vid initiativ gäller FV + SMI + 1T20, högst börjar. Den som vinner initiativet får göra en valfri attack. Om den misslyckas får motståndaren göra en attack som ej kan pareras. Om initiativtagaren lyckas får motståndaren göra en parering med sin CL i färdigheten minus attackerarens differensvärde. Initiativ slås varje SR som brottarna inte har kontakt med varandra. Om någon ligger ner har han -10 på slaget.

Man kan aldrig få högre FV än sin STY.

Exempel: Tyrgrim Varg (FV 10, SMI 12, STO 26, STY 19) möter Kasimir Dumbrowski (FV 8, SMI 15, STO 22, STY 21). Tyrgrim vinner initiativet och bestämmer sig för en Björnkräm, men

först måste han dock koppla ett enkelt grepp om Kasimir. FV-avdraget för ett enkelt grepp är 2, vilket dras från hans FV på 10. Hans CL blir då 8 (det modifierade FV) x 6 (halva Tyrgrims SMI) = 48% (avrundas till 50%). Han slår 42 och lyckas med sitt försök. Kasimir har nu en chans att parera detta. Avdraget blir 1 för Parering, som dras från hans FV på 8. Hans GCL blir 15/2 x 7 = 52,5. Från detta dras Tyrgrims differensvärde (8 i det här fallet). Kasimirs CL blir då 44,5, vilket avrundas till 45%. Han slår dock 87 och misslyckas. Tyrgrim får därmed ett stadigt grepp om Kasimirs bröstorg. Nu är första stridsronden slut och det är dags räkna ut UP-avdrag. Ett enkelt grepp kostar anfallaren 1 UP, en Parering kostar 2 UP för den som parerar och ytterligare 1 UP för anfallaren. Resultat: båda förlorar 2 UP var.

Ny SR; inget nytt initiativslag behöver göras då brottarna är i kontakt med varandra. Tyrgrim tar i och klämmer till. Han skall nu övervinna Kasimirs STO med sin egen STY. Han har 35% chans att lyckas med detta. Om han lyckas tar Kasimir 2T6/2 i skada i bröstorg (och förlorar även dubbelt så många UP som KP). Om Tyrgrim å andra sidan misslyckas med sitt grepp kan Kasimir försöka göra en Frigörning. Resultatet av den kan bli att Kasimir kommer loss (ny SR börjar med nytt initiativslag, men glöm inte att räkna ut UP-avdragen!) eller sitter kvar i Tyrgrims grepp (ny SR, Tyrgrim behåller initiativet). I båda de senare fallen (Björnkramen misslyckas) slipper visserligen Kasimir stryk, men båda kämparna tar UP-förluster som vanligt.

UTHÅLLIGHETSPÖÄNG

Alla body bombare har FYS x 4 + 20 uthållighetspoäng (UP). Vid varje kast eller grepp förlorar man ett visst antal UP. När någon av brottarna når noll svimmar han i 1T100 sekunder. När han vaknar upp har han återfått 2T6 UP. Under varje SR som brottarna står och blänger på varandra återfår de 1 UP var. Det går inte att utföra någon handling som medför att man använder fler UP än man har kvar.

Exempel: Tyrgrim har bara 2 UP kvar men försöker i sin utmattade förvirring med ännu en Björnkram mot sin lika trötta motståndare. Istället för att göra någon skada på Kasimir förlorar Tyrgrim medvetandet och sjunker ihop på brottarmattan med noll i UP.

För varje kast, grepp och annan handling nedan står angivet det antal UP anfallaren och motståndaren förlorar.

Varje KP-förlust medför även förlust av 2 UP per förlorad KP.

Om man vill kan man även låta CL få sjunka när UP närmar sig bottenläget.

KAST OCH GREPP

Det förekommer många grepp och kast i body bombing. På listan som följer är de vanligaste medtagna. Påhittiga body bombare finner ständigt på nya sätt att variera sig för att kunna överraska sina motståndare och roa publiken.

För att lyckas med ett kast skall man först lyckas med ett slag för färdigheten och sedan övervinna motståndarens STO med sin egen STY (vid ett perfekt slag slipper man motståndsslaget). För att lyckas med ett grepp måste man lyckas med ett kontrollslag. Om slaget lyckas har man fått grepp om sin motståndare.

FV-avdraget är det värde man drar från sitt FV innan man räknar ut CL. Om FV-avdraget är lika med eller större än FV kan man inte utföra manövern. Den är helt enkelt för svår.

NAMN

FV-AVDRAG

<i>Offensiva</i>	
Enkelt grepp (G)	0
Enkelt kast (K)	0
Krokben (K)	1
Bensax (G)	2
Björnkramen (G)	2
Huvudbankning (G)	2
Krossning (Spec)	2
Lyft (G)	2
Bentackling (G)	3
Fällning (spec)	4
Nedtagning (G)	4
Flygande holländaren (K)	5
Knäckning (G)	6
Stora snurren (K+G)	6
Murbräckan (G)	7
Smärtgrepp (G)	7
Fint (spec)	9
<i>Defensiva</i>	
Parering	1
Frigörning	4
Uppresning	8
Motattack	12

ENKELT GREPP

(FV-Avdrag 0)

Det enkla greppet är grundläggande för body bombing. Utan ett ordentligt grepp om motståndaren kan de kast och grepp som är märkta med en punkt (•) inte utföras.

UP-förlust/SR: anfallaren 1, motståndaren 0.

ENKELT KAST — "FLYGANDE MARAN"

(FV-Avdrag 0) •

För att ett enkelt kast ska vara möjligt måste man ha ett grepp om bröstorg eller magen. För att lyckas med ett kast måste man övervinna motståndarens STO med sin STY (+3 efter ett lyft). Om kastet lyckas bjuds motståndaren på en kunglig flygtur och landar 1T3 m längre bort. Om kastet misslyckas har den kastade hamnat på fötterna och tar ingen skada.

En body bombare måste kunna klara ett enkelt kast innan något av de mer avancerade kasten kan tränas.

Skada: 1T6.

UP-förlust: anfallaren 3, motståndaren 1 (+2 för varje förlorad KP).

KROKBEN

(FV-Avdrag 1)

Ett alldeles vanligt krokben. Motståndaren faller omkull och förlorar initiativet under nästa SR om anfallet lyckas. Misslyckas man händer inget, men vid fummel faller man själv och förlorar initiativet.

Skada: 1T3.

UP-förlust: anfallaren 1, motståndaren (+2 för varje förlorad KP).

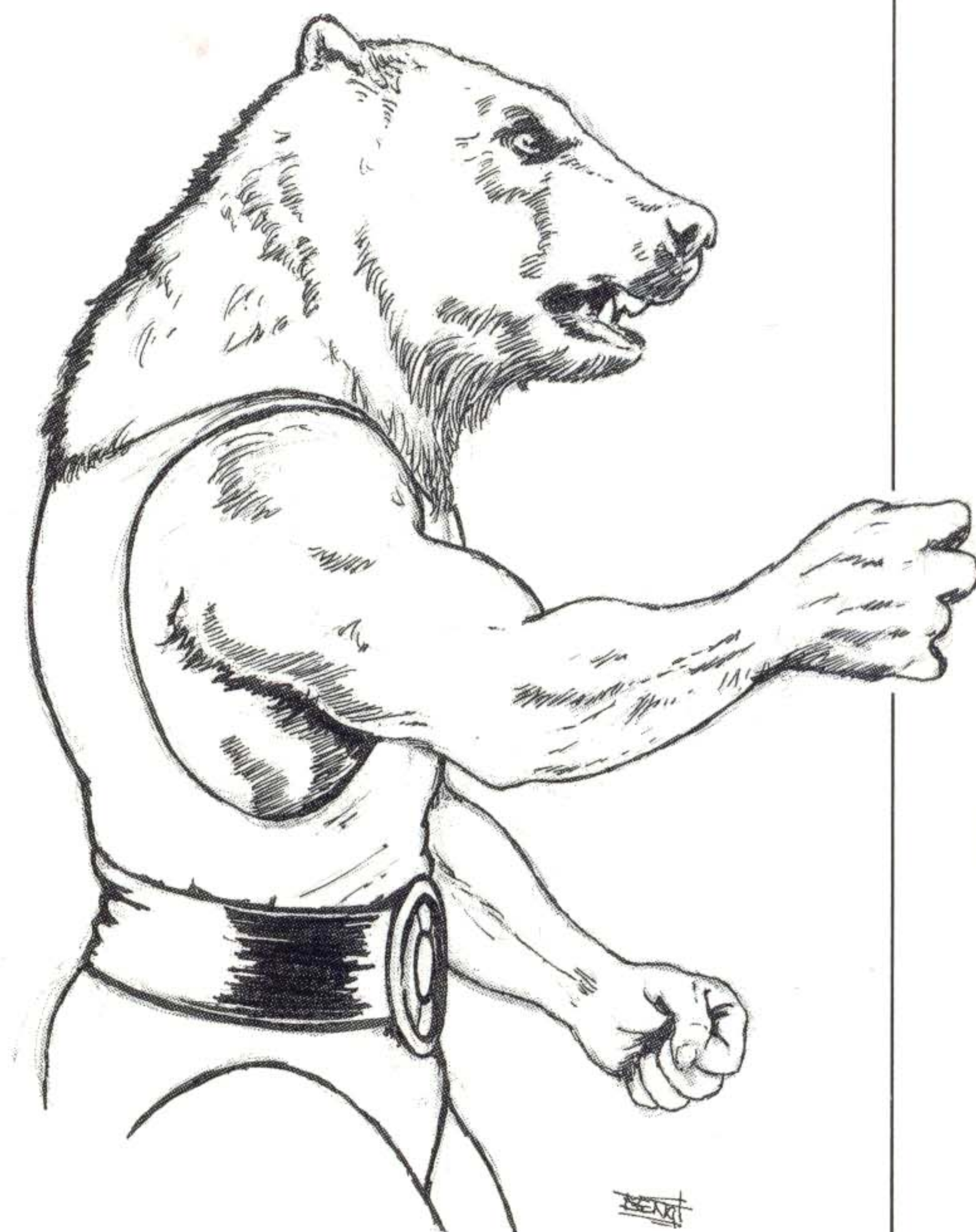
BENSAX

(FV-Avdrag 2)

Anfallaren kopplar en bensax runt valfri kroppsdel.

Skada 1T4.

UP-förlust: anfallaren 2, motståndaren 1 (+2 för varje förlorad KP).



BJÖRNKRAMEN

(FV-Avdrag 2) •

Detta är ett populärt grepp bland de riktigt råstarka body bombarna. Om man har ett grepp om en motståndares mage eller bröstborg kan man försöka "krama musten" ur honom genom att vinna med sin STY på motståndstabellen mot motståndarens FYS (magen) eller STO (bröstborgen).

Om anfallet lyckas tar den kramade anfallarens skadebonus i skada. Om attacken misslyckas kan motståndaren använda Frigörning eller Motattack.

Skada: SB/2 KP per SR.

UP-förlust/SR: anfallaren 4, motståndaren 4 (+2 för varje förlorad KP).

HUVUDBANKNING

(FV-Avdrag 2) •

Man måste få ett grepp om huvudet och ligga ner för att detta skall kunna genomföras. Slå ett kontrollslag. Om det lyckas tar motståndaren anfallarens skadebonus i skada i huvudet (den som saknar SB passar ej som body bombare). Om kontrollslaget misslyckas har motståndaren kopplat ett motgrepp (som vanligt grepp).

Även om anfallaren lyckas får den greppade försöka med Frigörning. Slå ett nytt kontrollslag. Den med högst differensnummer vinner, dvs kommer loss eller behåller greppet.

Skada: anfallarens SB.

UP-förlust: anfallaren 2, motståndaren 2 (+2 för varje förlorad KP).

KROSSNING — "DUNDERKLUMPEN"

(FV-Avdrag 2)

Om en av de två brottarna ligger ned och den andre har initiativet och står upp, kan han kasta sig över motståndaren och försöka krossa honom (en sådan situation uppstår t ex efter ett kast). Slå 1T4 och se hur stor % av anfallarens STO den liggande tar i skada (1 = 100%, 2 = 75%, 3 = 50%, 4 = 25%). Motståndaren kan parera genom att försöka rulla undan. Om Pareringen lyckas tar anfallaren 1T4 i skada då han slår i golvet.

UP-förlust: anfallaren 1, motståndaren 2 för varje förlorad KP.

LYFT

(FV-Avdrag 2) •

Om motståndaren ligger och man lyckas med ett lyft, får man upp motståndaren i läge för Murbräcken, Björnkramen och flera andra grepp. Ett lyckat lyft av en motståndare som redan står upp, gör att man kan fortsätta med ett kast. För att ett lyft skall vara

möjligt måste man ha ett ordentligt grepp om motståndarens mage eller bröstborg.

För att lyckas med detta måste man övervinna motståndarens STO med sin egen STY på motståndstabellen. Om lyftet misslyckas kan motståndaren försöka klara av en Motattack eller en Frigörning.

UP-förlust: anfallaren 3, motståndaren 0.

BENTACKLING

(FV-Avdrag 3)

Anfallaren slänger sig runt benen på sin motståndare för att fälla honom. Om attacken lyckas ligger båda ner och anfallaren har initiativet under nästa SR. Om attacken misslyckas ligger båda ner utan att någon skada har uppstått. Slå för initiativ. Vid fummel ligger anfallaren ensam på golvet.

Skada: 1T4.

UP-förlust: anfallaren 2, motståndaren 1.

FÄLLNING

(FV-Avdrag 4)

Om man lyckas med kontrollslaget och övervinner motståndarens STO med sin egen STY får man denne att ramla omkull (något att kasta sig på). Om kontrollslaget misslyckas ramlar man själv. Om motståndsslaget misslyckas står båda fortfarande upp men har antagligen studsat in i repen eller liknande.

Skada: 1T3

UP-förlust: anfallaren 1, motståndaren 2 för varje förlorad KP.

NEDTAGNING

(FV-Avdrag 4) •

Om man har ett grepp och lyckas med ett kontrollslag får man ned motståndaren i liggande ställning.

Vid ett misslyckande kommer han loss.

UP-förlust: anfallaren 1, motståndaren 1.

FLYGANDE HOLLÄNDAREN

(FV-Avdrag 5) •

Kastet förpassar offret ur ringen. Det tar 2 SR att ta sig tillbaka in igen.

Fallskada: 1T6+3.

UP-förlust: anfallaren 4, motståndaren 2 (+2 för varje förlorad KP).

KNÄCKNING

(FV-Avdrag 6) •

För att detta skall vara möjligt måste man ha ett grepp om en arm eller ett

ben och motståndaren måste ligga ner. Ta anfallarens STY mot motståndarens STO på motståndstabellen. Om anfallaren lyckas är kroppsdelen bruten och KP går ner till -1 där. Med ett brutet ben kan man inte vinna initiativ eller klara Kast, Lyft, Krokben, Motattack eller Uppresning. Man har -25 på kontrollslag (-60 om båda benen är brutna, förutom att man inte kan förflytta sig). Med en bruten arm kan man fortfarande vinna initiativ, klara Uppresning, Krossning, Krokben och Frigörning. Man har -10 på kontrollslag (-25 om båda armarna är brutna). Om attacken misslyckas tar motståndaren 1 KP i skada och kan göra en Motattack eller Frigörning.

De body bombare som använder Knäckning har inte särskilt högt anseende bland de aktiva i sporten, även om vissa delar av publiken uppskattar greppet.

UP-förlust: anfallaren 5, motståndaren 3 (+2 för varje förlorad KP).

STORA SNURREN

(FV-Avdrag 6)

Anfallaren tar tag om fötterna på motståndaren och rycker till så att denne faller; därefter börjar han snurra runt med motståndaren. När farten är tillräckligt hög (efter tre SR) släpps motståndaren. *(Ser säkert jätteballt ut, men det är svårt att kasta en 200 kg tung slägga, som dessutom sprattlar med handtaget! — Speltestarnas anmärkning)*

Skada: 2T6.

UP-förlust/SR: anfallaren 4, motståndaren 2 för varje förlorad KP.

MURBRÄCKAN

(FV-Avdrag 7) •

Anfallaren lyfter upp sin liggande motståndare och stoppar in honom under armen och rusar mot närmaste ringstolpe för att knocka honom. STY mot STY.

Skada: anfallarens SB i huvudet.

UP-förlust: anfallaren 2, motståndaren 2 för varje förlorad KP.

SMÄRTGREPP

(FV-Avdrag 7) •

Detta är bara möjligt vid grepp om en arm. Man böjer upp armen och trycker därmed på nerverna. Slå ett kontrollslag för att få in greppet. För att hålla kvar måste man varje SR övervinna motståndarens STY om han står eller halva STY om han ligger ner, med det egna FV. Slå ett lätt FYS-slag första ronden, ett normalt under den andra, ett svårt under den tredje och ett kritiskt därefter tills motståndaren

misslyckas, varvid han måste ge upp.

UP-förlust/SR: anfallaren 2, motståndaren 5.

FINT

(FV-Avdrag 9)

Slå ett kontrollslag. Om slaget misslyckas kan den andre anfalla. Om slaget lyckas kan man anfalla som vanligt med -15% chans medan motståndaren har halv parerchans.

PARERING

(FV-Avdrag 1)

När motståndaren har lyckats med en attack kan man försöka göra en parering innan attacken är fullbordad. Slå ett kontrollslag och dra av motståndarens differensvärde. Om pareringen lyckas har man avvärjt attacken och kan gå till motattack (förutsatt att man behärskar det och inte ligger ner); annars blir det en ny SR med ett nytt initiativ. Om pareringen misslyckas fullföljer motståndaren sitt grepp.

Ett perfekt slag går inte att parera.

UP-förlust: pareraren 2, anfallaren 1.

FRIGÖRNING

(FV-Avdrag 4)

När motståndaren har misslyckats med en greppåföljd kan man försöka med en frigörning. Slå ett kontrollslag; om det lyckas har man tagit sig ur greppet, om det misslyckas behåller motståndaren greppet.

UP-förlust: anfallaren 4, motståndaren 2.

UPPRESNING

(FV-Avdrag 8)

Om man ligger ned kan man slå för Uppresning innan man slår för initiativ. Om Uppresningen lyckas slipper man initiativavdraget (i vanliga fall -10 på kastet). Den SR man ligger ned (t.ex. efter ett Kast eller en Fällning) och den andre står upp kan man bara resa sig utan att kunna parera. (Om man dessutom förlorar initiativet kan man bli utsatt för t.ex. Dunderklumpen eller ett Lyft.)

MOTATTACK

(FV-Avdrag 12)

När motståndaren har blivit parerad kan man göra en Motattack. Slå ett kontrollslag; om det misslyckas blir det en ny SR med nytt initiativ som vanligt, om det lyckas kan man gå till Motattack, dvs kontra med en passande attack.

Man får gå till Motattack utan något kontrollslag då motståndaren misslyckas med sitt inledande anfall efter initiativslaget, samt då han har misslyckats med en Huvudbankning.

KÄNDA BODY BOMBARE

BIG BILLY BOB

Big Billy Bob är den allra störste body bombaren genom tiderna. När han drog sig tillbaka för att starta ett matställe efter att ha gått obesegrad ur 236 matcher i rad var det med blandade känslor. Många ansåg sig inte längre kunna gå på en body bomber-match sedan Mästaren lagt av, andra drog en suck av lättnad och sade att det nu äntligen skulle kunna bli spännande igen. Det enda spänningsmomentet, hävdades det, rörde hur långt Billy Bob skulle kasta nästa motståndare som drog honom i snabeln.

Det talas om boxare med glaskäkar — Big Billy Bob hade en "glassnabel". Motståndarna förlorade av endera av två skäl: antingen gjorde de allt för att undvika att dra Billy i snabeln, och förlorade på grund av okoncentration; eller så kom de åt den och orsakade därmed ett sådant raseri- och smärtanfall hos Billy att han besinningslöst kunde slunga motståndaren något tiotal meter utanför ringen.

Grundegenskaper

STY	27	MST	11
INT	13	ITF	9
FYS	20	UTB	8
SMI	9	FYS	19
STO	28	SB	2T6

Klass: FMD (tapir)

Längd: 290 cm

Vikt: 304 kg

Mutationer: Robust, Överkänsligt nervsystem (snabeln)

Färdigheter: Matlagning E

Body bombing: 19

Stridsfärdigheter: Slagsmål 18

ANDUR PROOD

Andur Prood är den främste och högst rankade sedan Big Billy Bob lade av. Han föddes år 79 på en av båtarna i Kanton. Fadern förlorade han vid sex års ålder och blev därför tvungen att klara sig så gott som själv. När han var åtta gick han med i ett ungdomsgäng som försörjde sig på småstöld och inbrott. Under sina första år var Andur ovanligt liten och späd, men strax efter sin tioåriga födelsedag började han växa i rask takt. På ett år sköt han iväg från 120 cm till över två meter, och kom även att bli den starkaste i gänget. På elvaårsdagen utmanade han gängets ledare på tvekamp och gjorde slarvsylta av honom på mindre än en minut. Sedan ledde han gänget i två år innan han kontaktades av den då legendariske Big Billy Bob.

Genom Bobs personligt övervakade träning åren innan han dog har Andur

utvecklats till den främste av dagens body bombare. Sportens experter har börjat likna honom vid hans lärare i mer än ett avseende, och den allmänna åsikten är att Andur så småningom kommer att överglänsa även Big Billy Bobs bedrifter.

Grundegenskaper

STY	26	MST	11
INT	9	ITF	12
FYS	22	UTB	3
SMI	12	FYS	22
STO	27	SB	2T6

Klass: FMD (björn)

Längd: 261 cm

Vikt: 298 kg

Mutationer: Robust

Färdigheter: Ilmarsch 14, Hoppa 11, Upptäcka fara 15, Förhöra 16, Skandiska D/C, Överlevnad ruin 13, Öken 15.

Body bombing: 19

Stridsfärdigheter: Slagsmål 16, Träklubba 18.

WÖLKER STALFAUST

Wölker är en av de få människor som har lyckats slå sig fram i denna sport som domineras av muterade björnar, noshörningar och andra större djur. Ursprungligen kommer Wölker från Frihetens slätter söder om Pyri-samfundet, där han arbetade som utkastare på en spelhåla. Impressarion Malm Bairg räddade sitt eget skinn (och sin



klädsel) efter en allt för glad afton, genom att erbjuda ett bättre betalt arbete i Hindenburg.

Dock misslyckades han kapitalt med detta nya arbete (det var tänkt att han skulle fungera som torped i Malm Bairgs egen skumma spelverksamhet) då han inte tålde synen av blod. Nästa misslyckande kom i Bairgs vinkällare där han sattes som vakt. Wölker är ordblind och kunde inte skilja mellan vin och gin, förutom att han korkade upp alldeles för mycket för egen konsumtion. Innan han slutligen blev avskedad gjordes ett nytt försök på en av Bairgs bordeller. Istället för att kasta ut besvärliga kunder ägnade sig Wölker åt djupsinniga och intellektuella diskussioner med flickorna om existentiella samlevnadsproblem.

Som body bombare hör han dock till eliten trots att han tangerar den nedre viktgränsen. Det han inte har i tyngd sitter istället i en muskulös seghet och smidighet som är få body bombare förunnat.

Grundegenskaper

STY	20	MST	12
INT	16	ITF	12
FYS	24	UTB	5
SMI	16	FYS	22
STO	22	SB	2T6

Klass: FMM

Längd: 210 cm

Vikt: 189 kg

Mutationer: Robust, Snabbhet

Färdigheter: Skandiska E/B, Etikett 17, Provsmaka 16

Body bombing: 17

Stridsfärdigheter: Slagsmål 18

FRANK STORHORN

Frank föddes år 72 i Pirit. Till en början hjälpte han sin far i dennes lump-handel, men stack hemifrån vid 14 års ålder för att försöka slå sig fram som äventyrare. Denna karriär blev lite för äventyrlig för att riktigt passa Frank, som istället sökte sig till Hindenburg för att träna body bombing. Under ett par år kämpade han i motvind utan några särskilt stora vinster, men vägrade ge upp. Den solida träningen har till slut gett resultat och har placerat Frank nära toppen av rankinglistan.

Franks brottningsstil kännetecknas av tyngd och beslutsamhet i anfallen och en envis seghet i närkamperna som har fått mer än en motståndare att gå i däck av utmattnings. Elaka tungor vill därjämte påstå att en match där Frank deltar kan få de flesta att somna.

Grundegenskaper

STY	24	MST	12
INT	13	ITF	14
FYS	18	UTB	4

SMI 13 FYS 18

STO 24 SB 2T6

Klass: FMD (noshörning)

Längd: 239 cm

Vikt: 256 kg

Mutationer: Robust

Färdigheter: Hoppa 11, Klättra 15, Gömma sig 7, Räkna C, Upptäcka fara 11, Muta 13, Undre världen 16, Skandiska E/C

Body bombing: 17

Stridsfärdigheter: Slagsmål 16, Gevär 14, Kastdolk 9

TONKRAUT

Tonkraut föddes år 82 på en gård nära Nötte Backar. Med sina sex armar var han till stor hjälp åt sin far på gården. År 101 fick den kände tränaren Kasimir Dumbrovski syn på honom och satte honom i hårdträning. Till att börja med gick det inte alls. Tonkraut rankades som sämst som nummer 322 i Pyri-samfundet, men så snart han kom underfund med hur han bäst skulle kunna utnyttja sina sex armar har utvecklingen gått mycket fort. Nu betraktas han som nummer två, med bara Andur Prood före, den enda som han ännu inte har lyckats besegra.

Grundegenskaper

STY	25	MST	11
INT	13	ITF	14
FYS	18	UTB	4
SMI	12	FYS	18
STO	23	SB	2T6

Klass: FMD (vildsvin)

Längd: 245 cm

Vikt: 276 kg

Mutationer: Robust, sex armar

Färdigheter: Bluff 12, Klättra 13, Räkna B, Hoppa 10, Förhöra 13, Skandiska E/D, Överlevnad skog 17.

Body bombing: 18

Stridsfärdigheter: Slagsmål 14

NYA MILITÄRA FÄRDIGHETER TILL MUTANT 2

Dag Stålhandske

"Som råttan dras till kloaken och som schakalen till as, så dras också Groo till striden." — Groo, barbar

BAKHÅLLSTEKNIK

Grupp: Vildmarksfärdigheter

Undergrupp: Vildmarkskännedom

Grundegenskap: INT

UTB: 0

Kostnad: 1

LÖS GÅTAN ELLER GÅ UNDER!

Två män kommer inkånkande på all möjlig utrustning. Den ene, klädd i svart läder och med militärisk hållning, rullar upp en vit duk mot den ena väggen.

Den andre riggar upp en låda med massor av knappar och spakar. Han är storvuxen, med knäckt näsa och ett ärr tvärs över ansiktet.

"Ärade åskådare", säger den svartklädde, "idag har vi en sensation på programmet."

Vad händer sedan? *Katastrofens väktare* är ett spännande äventyr som utspelar sig i Pyri-samfundet. En professor kidnappas, men varför?

Äventyret är 48 sidor tjockt.

MUTANT 2

Att sätta upp ett bakhåll är inte bara att gömma sig och vänta på att fienden skall komma. Man måste placera soldaterna så att de får maximal taktisk fördel och samtidigt är svåra att upptäcka; man måste samordna dem så att ingen anfaller för tidigt och förstör överraskningsmomentet för de andra och man måste förutsäga vilken väg fienden kommer att ta.

Ett lyckat färdighetskast innebär att man väl utnyttjat terräng och tillgängliga resurser och gjort en korrekt bedömning av fiendens beteende.

Dessutom används differensslaget som modifikation på alla färdighetslag som används för att förbereda bakhållet (alltså inte själva bakhållsstriderna och som negativ modifikation för fiendens chans att upptäcka bakhållet. Slår man ett särskilt slag måste någon fiende lyckas säskilt med en uppfattningsfärdighet för att upptäcka hotet (detta är ett minimikrav). Motsvarande gäller för perfekta resultat.

Vid ett misslyckande går någonting snett: en del av bakhållstrupperna anfäller för tidigt, man gör en felaktig bedömning av fiendens resväg, någon del av trupperna är lätta att upptäcka, eller dylikt. Om man fumlar upptäcks bakhållet automatiskt.

SL får modifiera färdighetsslagen efter omständigheter som bakhållstruppernas samträning och erfarenhet, terrängens gynnsamhet och hur mycket man vet om fienden.

OBS! De som har gjort värnplikten vet att det kan vara fasen så svårt att upptäcka ett bra bakhåll. Ofta är de väldolda fiendesoldaterna så gott som omöjliga att finna. SL bör inte nöja sig med ett vanligt slag mot en uppfattningsfärdighet för att upptäcka ett bakhåll med moderna avståndsvapen. Med vapen som musköter är det däremot knappt värt att försöka överraska om inte terrängen är mycket fördelaktig.

Följaktligen är det mest NFM-soldater, stridsrobotar och välutrustade elitstyrkor som har tillgång till den här färdigheten.

MÖRKEROPERATIONER

Grupp: Personliga färdigheter
Undergrupp: Observation
Grundegenskap: INT
UTB: 0
Kostnad: 2

Detta är en mycket "bred" färdighet; konsten att "handskas med" mörker för att kunna agera så obehindrat som möjligt. Exakt vilka metoder som används kan variera (det är alltså inte självklart att en person med högt FV i denna färdighet kan lära ut den till en

annan eftersom de kanske måste använda helt olika tillvägagångssätt). För IMM handlar det om att behålla mörkerseendet, maximalt utnyttja tillgängligt ljus och att använda andra sinnen än synen. För andra kan det innebära att man förlitar sig på specialförmågor som sonar eller IR-utrustning. Vissa mutationer och viss utrustning ger därför en baschans på den här färdigheten.

- IR-öga: FV 10
- Sonar: FV 10
- Muterade djur med gott mörkerseende: FV 1-12
- Muterade djur som förlitar sig på andra sinnen än synen: FV 1-8

Regeltekniskt kan färdigheten utnyttjas på två sätt:

1. Den kan neutralisera negativa modifikationer för mörker: addera hälften av GCL till chansen att lyckas. Färdigheten kan dock inte göra mer än återställa normal GCL.

Exempel: Eva Wisniowecki har GCL 80% med sin k-pist. Tyvärr är det mörkt vilket ger henne CL 20%. Lyckligtvis har hon Mörkeroperationer GCL 60% vilket höjer CL på k-pisten till 50%.

Om det hade varit skymningsljus skulle Evas CL vara $80\% \times 0,75 = 60\%$ vilket sedan färdigheten återställer till 80%.

2. Man kan också slå ett slag mot CL närhelst man vill göra något som man normalt skulle klara av men kan vara nog så svårt i mörker, exempelvis att se saker som man normalt skulle upptäcka men som kan vara svåra att se i mörker.

Färdigheterna Tidskänsla och Precisionskast ersätter grundreglernas beskrivning av handgranatkast.

PRECISIONSKAST

Grupp: Stridsfärdigheter
Undergrupp 1: Primitiva projektilvapen
Undergrupp 2: Kastvapen
Grundegenskap: SMI
UTB: 0
Kostnad: 1

När man kastar en handgranat gäller det först att med kastet placera granaten där man vill ha den. Detta klarar man med färdigheten Precisionskast.

Om man misslyckas avviker det kastade föremålet med differensslaget decimeter. Särskilda och perfekta resultat betyder inget speciellt såvida inte SL så önskar (*granaten hamnar innanför skjortan på fienden, t. ex. Red*). Vid fummel tappar man det man tänkte kasta.

Denna färdighet kan också användas när man kastar sten, snöboll eller spelar boule.

TIDSKÄNSLA

Grupp: Personliga färdigheter
Undergrupp: Observation
Grundegenskap: INT
UTB: 0
Kostnad: 1

Med Tidskänsla kan man hålla reda på tiden och vet hur lång tid något man skall göra tar med obetydlig felmarginal (lyckat kast) eller med differensslaget i procent/2 som fel.

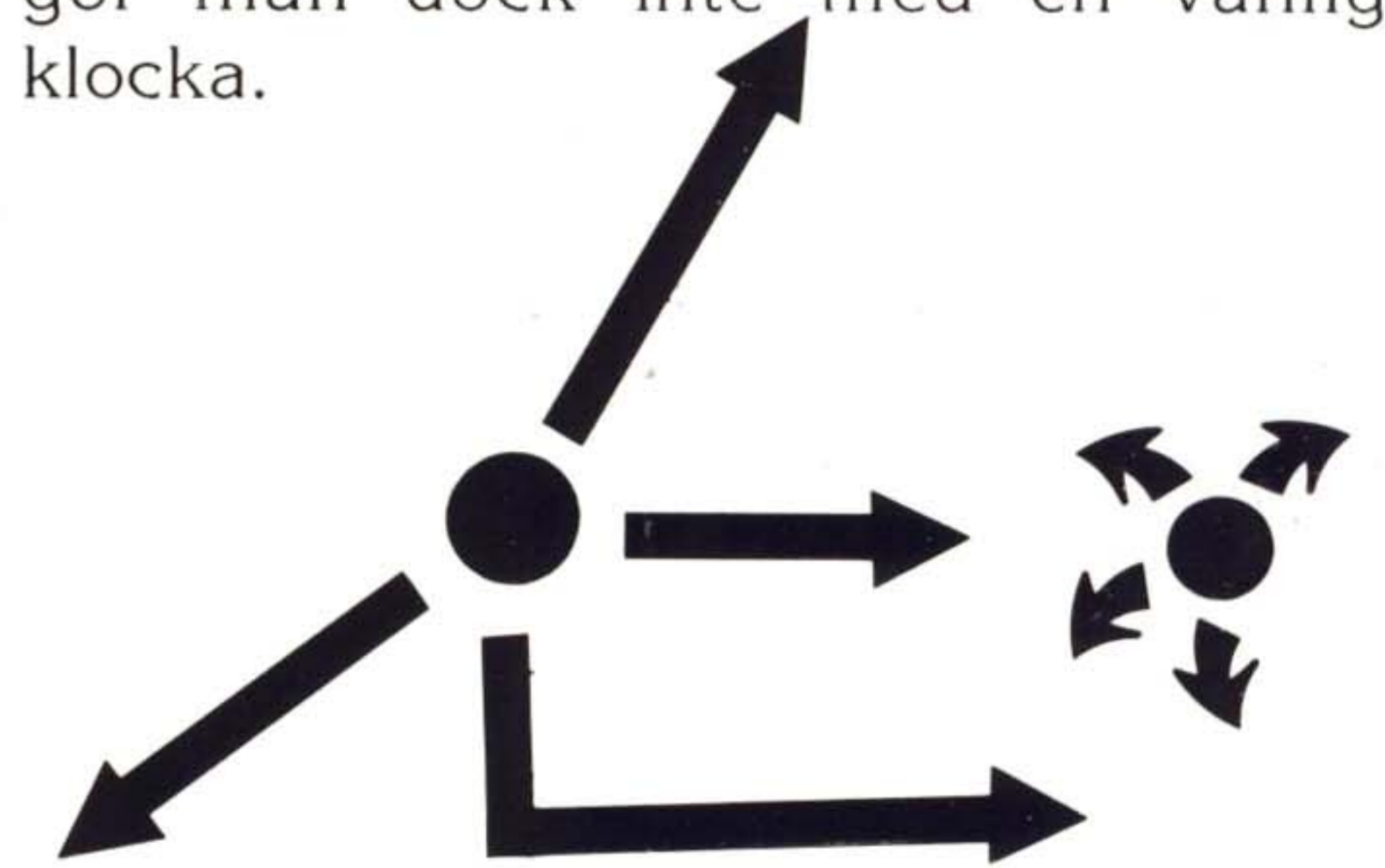
Exempel: Om man vill hålla reda på tiden i 40 sekunder och har 20 som differensslag tar man fel på fyra sekunder.

Perfekta och särskilda resultat eller fummel betyder inget om inte SL vill.

I samband med granatkastning används färdigheten för att se om granaten är på rätt plats när den detonerar. Om man misslyckas exploderar granaten ett segment för sent (det blir för jobbigt att hålla reda på delar av ett segment). Spelledaren får avgöra vad som händer. Är underlaget hårt kan granaten studsas bort 1T3 meter.

Fummel resulterar i att granaten exploderar i luften halvvägs till målet.

Cyborger, robotmänniskor och robotar med inbyggd klocka lyckas automatiskt med denna färdighet. Det gör man dock inte med en vanlig klocka.



TAKTIK

Grupp: Vildmarksfärdigheter
Undergrupp: Vildmarkskännedom
Grundegenskap: INT
UTB: 0
Kostnad: 2

I likhet med Mörkeroperationer är det här en ganska bred färdighet. Den kan användas till att dirigera och koordinera en trupp, samt för att göra i stort sett vilken militär bedömning som helst (utom de som hamnar under färdigheten Bakhållsteknik).

Ett lyckat kast ger svar på frågor som:

- Vilken väg bör vi ta och hur bör vi förflytta oss om vi vill undvika ett bakhåll?
- Var, när och hur kan vi lättast ta oss förbi utan att bli upptäckta?
- Ungefär var är fienden?
- Var kan vi slå läger tryggt?

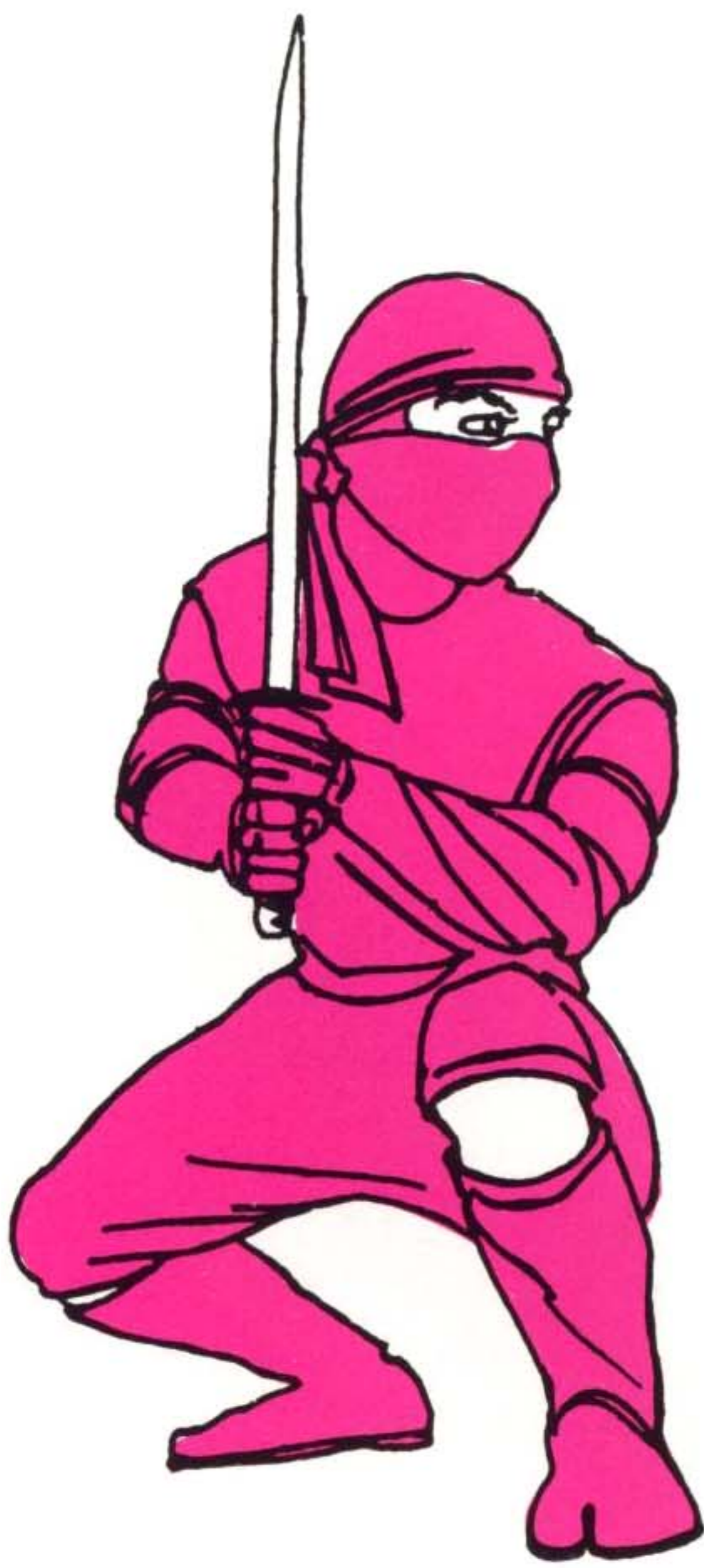
SL får modifiera CL efter frågornas svårighetsgrad och hur mycket man redan vet.

SKUGGORNAS

MÄSTARE

— Ett rollspel i modern tid —

Ninja
Agent
Brottsbekämpare



Planeten Jorden — sent 1900-tal. En hård och farlig värld. Hemliga agenter genomkorsar tid och rum på livsfarliga uppdrag. Underjordiska grupper konspirerar för att förgöra mänskligheten. Uråldriga makter manipulerar i det fördolda den storpolitiska scenen. Brottsyndikat och terrorister härjar vilt.

I denna värld vandrar till synes helt vanliga människor med oanade krafter. De är det här spelets hjältar.

Ta upp kampen mot de krafter som hotar vår värld. Spela **Ninja**, **Agent** eller **Brottsbekämpare** i årets mest actionfyllda rollspel.



RAGNARÖK
SPELDESIGN

Distribueras av
Target Games AB

NYHET!

Sagan om Ringen Rollspelsfigurer



Mithril Miniatures från Prince August presenterar nya spelfigurer för rollspelare i Tolkiens värld. Naturligtvis passar de lika bra till andra fantasyspel.

Figureerna är mycket väldetaljerade och formgivna för att in i minsta detalj förmedla den sanna Tolkien-känslan.

Samtliga figurer är helt i metall och basmålade. Det gör att alla detaljer framträder tydligt och betyder att figuren kan målas direkt utan grundmålning.

JUST NU FINNS 31 OLIKA FIGURER ATT VÄLJA BLAND:

- | | |
|------------------------------|-----------------------------------|
| M 1 Galadriel | M17 Sagath-krigare |
| M 2 Elrond Halvalv | M18 Sagath-andebesvärjare |
| M 3 Häxmästaren av Angmar | M19 Dvärgkrigare |
| M 4 Rohirrisk ryttare | M20 Orchhövding fr Hithaeglir |
| M 5 Rohirrisk fotsoldat/bard | M21 Orckrigare fr Hithaeglir |
| M 6 Officer från Gondor | M22 Orckrigare eller spejare |
| M 7 Fotsoldat från Gondor | M23 Stort stentroll |
| M 8 Dunländsk hövding | M24 Kummelgastfurste |
| M 9 Dunländsk krigare | M25 Stor ulv |
| M10 Dunländsk prästinna | M26 Eothraim-Furste |
| M11 Sindaralv (magiker) | M27 Theoden, Kung av Mark |
| M12 Sindaralv (krigare) | M28 Rohirrim, ryttare med lans |
| M13 Sindaralv (kv. spejare) | M29 Rohirrim, beriden bågskytt |
| M14 Officer från Arthedain | M30 Rohirrim, fanbärare till häst |
| M15 Nordisk spejare | M31 Rohirrim, officer till häst |
| M16 Kvinnlig utbygdsjägare | |

NYHETER OKTOBER

M32-41, 10 olika Tharbadinnevånare med bl a riksföreståndare Nimhir och prinsessan Nirnadel.

NYHETER NOVEMBER

M42-51, 10 figurer till Häxmästaren av Angmars armé.

Se alla nyheter i din närmaste figurbutik.



M 14 Ca 17:-- per figur

M 4 Ca 34:50

mithril
MINIATURES

Marknadsföres av AB Jan Edman, Box 100, 610 70 Vagnhärad.



STJÄRNDORNAS KRIIG

**WEST
END
GAMES**

**Ä
VENTYRSSPEL**

ROLLSPELET

En gång för länge sedan, i en galax långt borta stred djärva frihetskämpar mot ett ondskefullt Imperium. Spänning, hjältedåd och osannolika äventyr var en del av vardagen.

Du kan bli en av dem — en av folkets hjältar och Imperiets fiender. I *Stjärnornas krig* — rollspelet färdas du genom tid och rum och tar del i det största äventyret någonsin.